

MUSIC SYNTHESIZER

S90ES

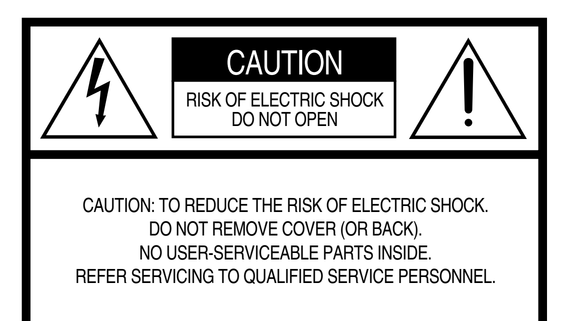
MODE D'EMPLOI

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

FR

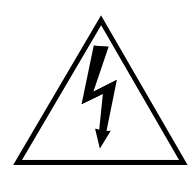
SPECIAL MESSAGE SECTION

PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.





The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/ or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

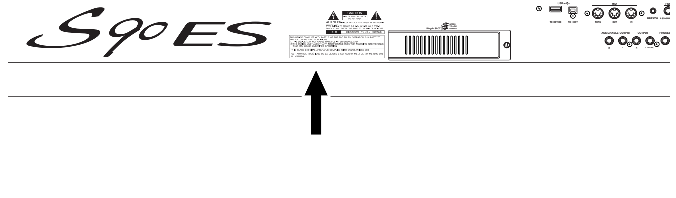
Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model ____________________

Serial No. ____________________

Purchase Date ____________________

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

1. Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.

2. Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

3. Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

4. **DANGER**-Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!

5. **WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

6. Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

7. Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

8. This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

9. This product should be used only with the components supplied or; a cart,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

10. The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

11. Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

12. Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

a. The power supply cord has been damaged; or
b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
c. The product has been exposed to rain; or
d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

13. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

14. Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Rangez soigneusement ce manuel pour pouvoir le consulter ultérieurement.



AVERTISSEMENT

Veillez à toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive :

Alimentation/cordon d'alimentation

- Utilisez seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Vérifiez périodiquement l'état de la prise électrique, dépoussiérez-la et nettoyez-la.
- Utilisez uniquement le cordon/fiche d'alimentation livré avec l'appareil.
- Ne laissez pas le cordon d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Evitez de tordre et plier excessivement le cordon ou de l'endommager de façon générale, de même que de placer dessus des objets lourds ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra les pieds dedans ; ne déposez pas dessus d'autres câbles enroulés.

Ne pas ouvrir

- Aucun des éléments internes de l'instrument n'est réparable par l'utilisateur. Ne tentez jamais de démonter l'instrument ou d'en modifier les éléments internes de quelque manière que ce soit.

Avertissement en cas de présence d'eau

- Evitez de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. N'y déposez pas des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Ne touchez jamais une prise électrique avec les mains mouillées.

Avertissement en cas de feu

- Ne déposez pas d'articles allumés, tels que des bougies, sur l'appareil. Ceux-ci pourraient tomber et provoquer un incendie.

En cas d'anomalie

- Si le cordon d'alimentation s'effiloche ou est endommagé ou si vous constatez une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si vous décèlez une odeur insolite, voire de la fumée, coupez immédiatement l'interrupteur principal, retirez la fiche de la prise et donnez l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.



ATTENTION

Veillez à toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

Alimentation/cordon d'alimentation

- Veillez à toujours brancher la prise tripolaire à une source d'alimentation correctement mise à la terre. (Pour plus d'informations sur l'alimentation secteur, voir page 8).
- Veillez à toujours saisir la fiche elle-même, et non le câble, pour la retirer de l'instrument ou de la prise d'alimentation. Tirez directement sur le câble est commode mais finit par l'endommager.
- Débranchez la fiche d'alimentation électrique lorsque l'on n'utilise plus l'instrument ou en cas d'orage.
- N'utilisez pas de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son ou éventuellement de faire chauffer la prise.

Emplacement

- N'abandonnez pas l'instrument dans un milieu trop poussiéreux ou un local soumis à des vibrations. Evitez également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage ou dans une voiture exposée en plein soleil) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- N'utilisez pas l'instrument à proximité d'une TV, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone portable ou d'autres appareils électriques. En effet, l'instrument, la TV ou la radio pourraient produire des interférences.
- N'installez pas l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débranchez tous les câbles connectés avant de déplacer l'instrument.
- Lors de la configuration de l'instrument, assurez-vous que la prise secteur que vous utilisez est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, coupez directement l'alimentation et retirez la fiche de la prise.
- Ne placez pas d'objets devant la bouche d'aération de l'instrument, ce qui gênerait la bonne ventilation des éléments internes et entraînerait une surchauffe.

Connexions

- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettez ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, veillez à toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.

Entretien

- Utilisez un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. N'utilisez jamais de diluants de peinture, solvants, produits d'entretien ou tampons de nettoyage imprégnés de produits chimiques.

Précautions d'utilisation

- N'introduisez pas un doigt ou une main dans les interstices de l'appareil.
- N'insérez jamais d'objets en papier, métalliques ou autres dans les interstices du clavier. Si c'est le cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'appareil par une personne qualifiée du service Yamaha.
- Ne déposez pas d'objets de plastique, de vinyle ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne vous appuyez pas sur l'instrument et n'y déposez pas des objets lourds. Ne manipulez pas trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne jouez pas trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si vous constatez une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consultez un médecin sans tarder.

Sauvegarde des données

Sauvegarde des données

- Les réglages modifiés seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans les avoir préalablement enregistrés. Assurez-vous de sauvegarder les données importantes dans la mémoire (utilisateur) interne (voir page 126).
- Les données enregistrées peuvent être perdues à la suite d'un dysfonctionnement ou d'une opération incorrecte. Sauvegardez toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB.
- N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire interne (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran) car vous risquez de perdre toutes les données utilisateur ou d'entraîner le blocage du système.

  Cela signifie que le synthétiseur risque de ne pas démarrer correctement, même lors de la prochaine mise sous tension.

Sauvegarde du périphérique de stockage USB

- Pour éviter toute perte de données due à un support endommagé, nous vous recommandons d'enregistrer toutes les données importantes sur deux périphériques de stockage USB.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Veillez à toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Introduction

Toutes nos félicitations et nos remerciements pour avoir fait l'acquisition du synthétiseur de production musicale S90 ES de Yamaha ! Vous disposez désormais de l'un des instruments de production de musique les plus puissants, les plus polyvalents et offrant la meilleure qualité sonore au monde.

Nous nous sommes efforcés de mettre toute notre technologie en matière de synthétiseur et notre savoir-faire musical dans un instrument – et nous y sommes parvenus. Le nouveau S90 ES met à votre disposition les dernières nouveautés en matière de sons et de rythmes tout en vous permettant de créer les vôtres. En outre, l'instrument vous fournit une palette d'outils puissants et conviviaux pour jouer, combiner et contrôler ces sons et rythmes dynamiques, en temps réel, pendant que vous jouez !

Prenez le temps de lire soigneusement ce manuel. Il contient des informations importantes sur la méthode à suivre pour tirer le meilleur parti de cet instrument formidable.

Jetez-vous à l'eau et savourez le plaisir !

Accessoires

Les éléments suivants sont livrés avec le S90 ES. Vérifiez que l'emballage contient tout ce qui suit.

❏ Câble d'alimentation
❏ Mode d'emploi (ce manuel)
❏ Liste des données
❏ Etiquette autocollante pour la carte d'extension mLAN16E en option

Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce mode d'emploi sont uniquement proposées à titre d'informations et peuvent être différentes de celles de votre instrument.

Cet instrument est à même d'utiliser différents types/formats de données musicales et convertit préalablement les données au format correct en vue de leur utilisation. Il est dès lors possible que les données ne soient pas reproduites exactement comme le compositeur ou l'auteur l'aurait voulu au départ.

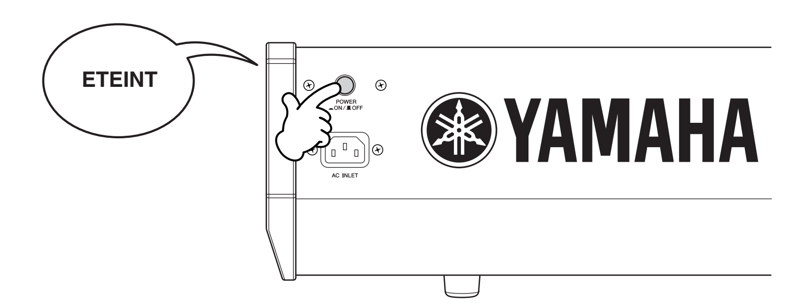
Table des matières

Configuration et utilisation

Connexions électriques

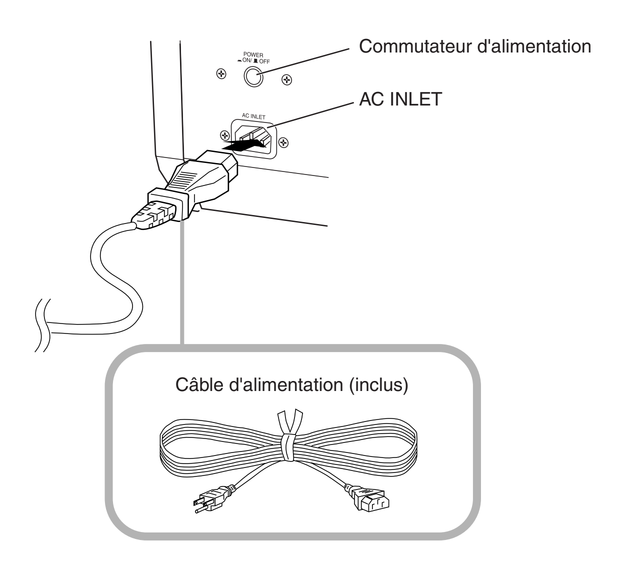
Connexions électriques

1. Vérifiez que le commutateur POWER (Alimentation) situé sur le panneau arrière est réglé sur OFF.



2. Branchez le câble d'alimentation fourni dans la borne AC INLET (Entrée CA) située sur le panneau arrière de l'instrument.

3. Branchez l'autre extrémité du câble d'alimentation dans une prise secteur. Assurez-vous que le S90 ES répond aux exigences en matière d'alimentation du pays ou de la région où il est utilisé.



⚠ AVERTISSEMENT

Assurez-vous que le S90 ES est adapté au courant alternatif fourni dans la région où il est utilisé (comme indiqué sur le panneau arrière). Si vous branchez l'appareil à une prise de courant non appropriée, vous risquez d'endommager les circuits internes, voire de vous exposer à un risque d'électrocution.

⚠ AVERTISSEMENT

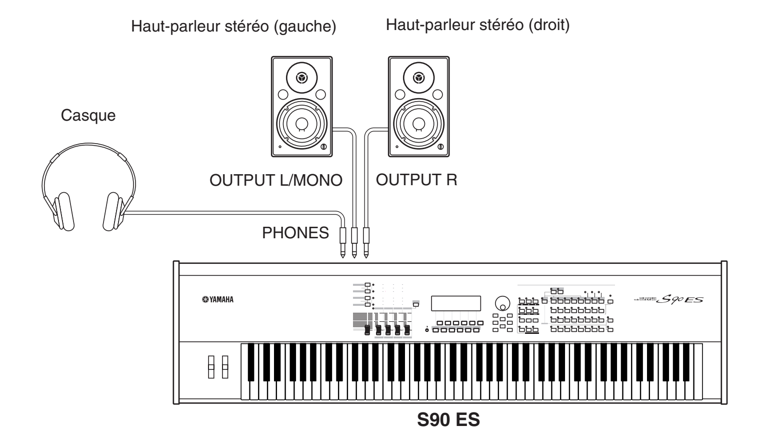
Utilisez uniquement le câble d'alimentation secteur fourni avec le S90 ES. Si celui-ci est perdu ou endommagé et doit être remplacé, contactez votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un câble de remplacement inadéquat risque de provoquer un incendie ou un risque d'électrocution !

⚠ AVERTISSEMENT

Le type de câble d'alimentation secteur livré avec le S90 ES peut différer en fonction du pays d'achat (une troisième fiche peut être fournie à des fins de mise à la terre). Un branchement incorrect à la terre risque de provoquer un choc électrique.
Ne modifiez PAS la prise fournie avec le S90 ES. Si la prise ne convient pas, faites-en installer une autre par un électricien.
N'utilisez pas d'adaptateur pour remplacer le conducteur à la terre.

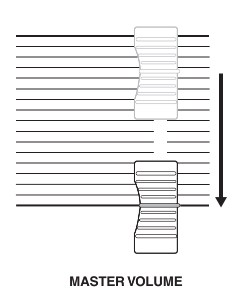
Connexion des haut-parleurs ou d'un casque

Dans la mesure où le S90 ES ne possède pas de haut-parleurs intégrés, vous devez écouter le son de l'instrument via un équipement externe. Branchez un casque, des haut-parleurs ou un autre type d'équipement de reproduction selon les besoins.



Mise sous tension

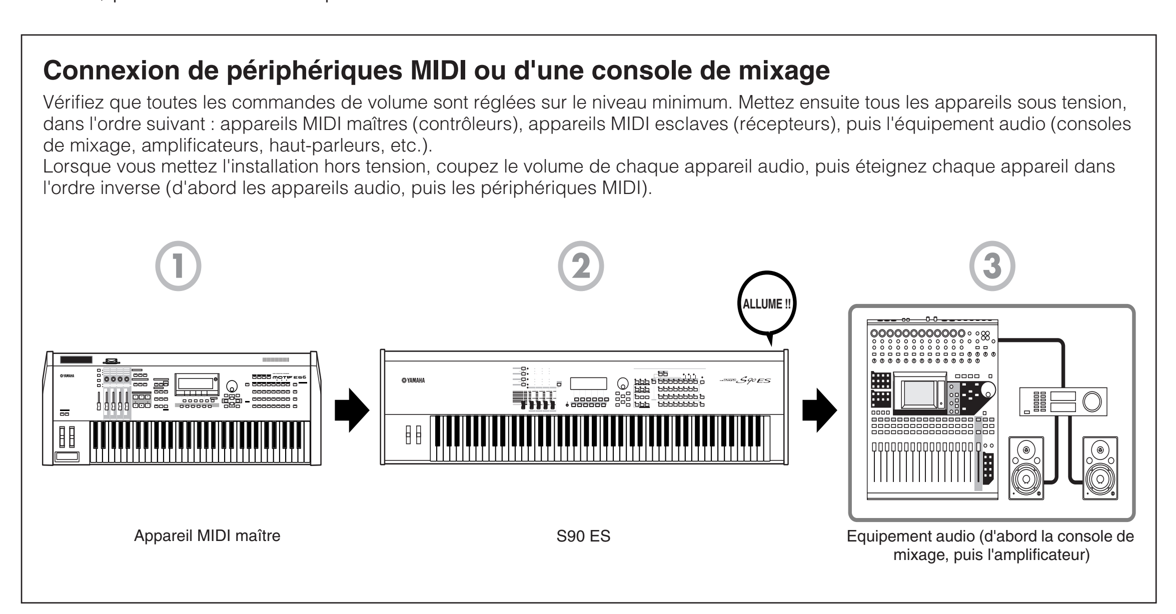
Assurez-vous que le volume du S90 ES et des périphériques externes est réglé sur le niveau minimum.



Mettez l'instrument sous tension en appuyant sur le commutateur [POWER] situé sur le panneau arrière du S90 ES, puis allumez les amplificateurs.

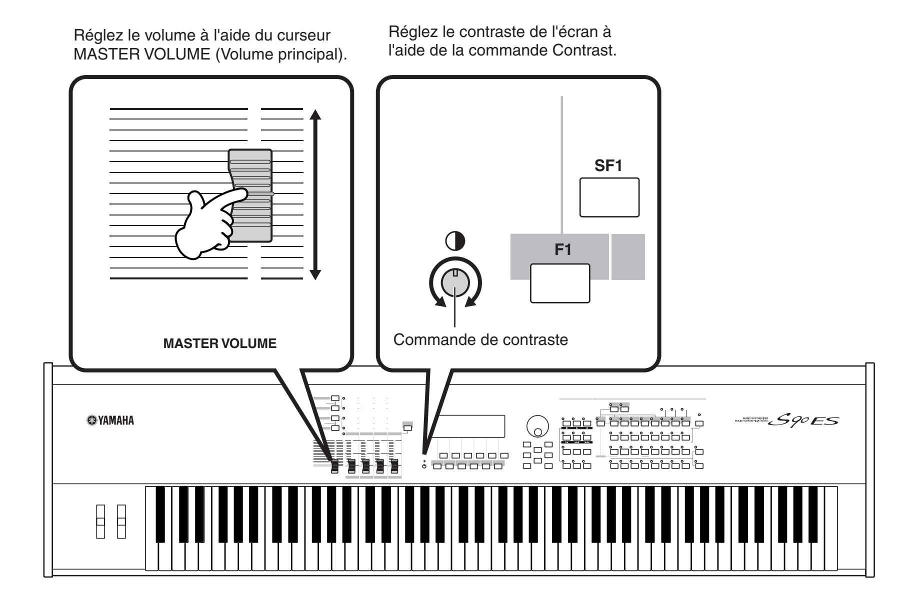
Connexion de périphériques MIDI ou d'une console de mixage

Vérifiez que toutes les commandes de volume sont réglées sur le niveau minimum. Mettez ensuite tous les appareils sous tension, dans l'ordre suivant : appareils MIDI maîtres (contrôleurs), appareils MIDI esclaves (récepteurs), puis l'équipement audio (consoles de mixage, amplificateurs, haut-parleurs, etc.).
Lorsque vous mettez l'installation hors tension, coupez le volume de chaque appareil audio, puis éteignez chaque appareil dans l'ordre inverse (d'abord les appareils audio, puis les périphériques MIDI).



Réglage du son et du contraste de l'écran

Réglez le niveau du volume du S90 ES et du système d'amplificateurs/haut-parleurs branché. Si l'écran est difficilement lisible, utilisez la commande Contrast (Contraste) pour obtenir une visibilité optimale.



Maintenant que vous avez correctement configuré le S90 ES, vous êtes prêt à l'utiliser.

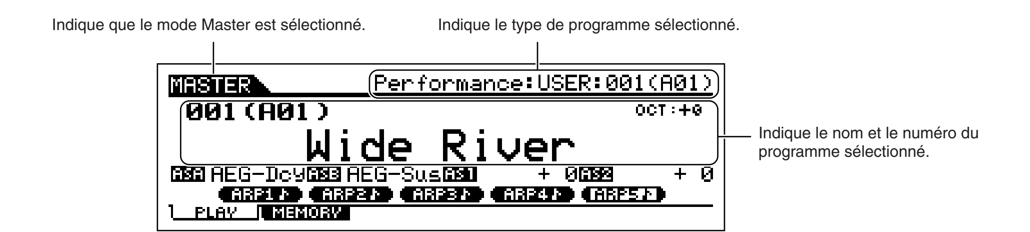
NOTE Lorsque vous êtes prêt à mettre le S90 ES hors tension, prenez soin de couper l'alimentation du périphérique externe (ou de diminuer son volume) avant d'éteindre le S90 ES.

Utilisation du clavier

Reproduction des sons

Essayez maintenant de jouer quelques sons réalistes et dynamiques du S90 ES à partir du clavier. Lorsque vous mettez l'instrument sous tension en suivant les instructions de la section « Connexions électriques » (page 8), l'écran ci-dessous apparaît.

NOTE Dans les réglages par défaut, c'est le mode Master (Principal) qui est sélectionné. Pour plus de détails sur les modes, reportez-vous à la section « Modes » à la page 12.



Dans ce mode, vous pouvez jouer du clavier et écouter les sons du programme sélectionné. Lorsque l'instrument est sous tension, le programme « Wide River » — proposant un son de piano naturel et mélodieux combiné à des arpèges rythmiques et à un synthétiseur d'ambiance — est automatiquement appelé.

Notez la présence de l'indication « Performance:USER1:001(A01) » en haut à droite de l'écran. Elle indique que la performance 001 de la banque utilisateur 1 est actuellement sélectionnée. Une « performance » est l'un des types de programmes du S90 ES. Comme vous le verrez ci-dessous, l'instrument possède également d'autres types de programmes : des voix et des multis.

NOTE Pour plus de détails sur les banques, reportez-vous à la page 30. Veuillez noter que les performances et les multis possèdent uniquement des banques utilisateur (aucune autre banque n'est disponible).

Sélection et reproduction des sons

Le S90 ES propose trois types de programmes différents pour la reproduction des sons : voix, performances et multis. La différence fondamentale entre ces programmes réside dans leur utilisation — pour jouer du clavier ou pour créer des morceaux comportant plusieurs parties.

Pour jouer du clavier

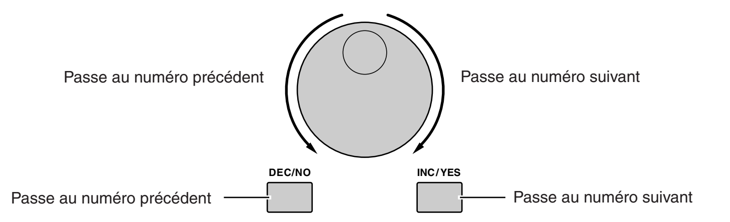
Voix :
Ce programme contient un son d'instrument de base, tel qu'un piano, une guitare, une basse, un kit de batterie, etc.

Performance :
Ce programme vous permet de combiner plusieurs voix — soit dans une couche de texture riche, soit séparément (dans différentes parties du clavier, par exemple) pour reproduire plusieurs parties simultanément.

Pour créer des morceaux de plusieurs parties

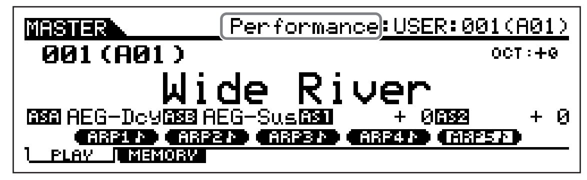
Multi :
Ce programme vous permet de reproduire plusieurs pistes à partir d'un séquenceur externe en utilisant de nombreuses voix différentes simultanément.

Vous pouvez choisir parmi 128 voix, performances et multis différents dans le mode Master. Pour modifier le numéro de programme souhaité, utilisez la touche [INC/ YES] ou [DEC/NO] ou le cadran de données.



Modifiez le numéro de programme, puis essayez de reproduire les différents types de voix ou de performances. Lorsqu'une voix est attribuée au numéro de programme sélectionné, l'indication « Voice » (Voix) apparaît en haut de l'écran. Lorsqu'une performance est assignée, c'est l'indication « Performance » qui s'affiche.





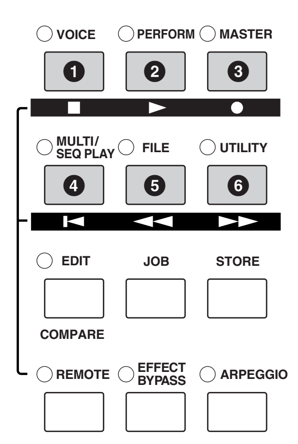
NOTE Bien qu'il soit possible d'utiliser un multi pour jouer du clavier, le multi est avant tout conçu pour créer, enregistrer et reproduire un morceau à plusieurs parties. Pour plus de détails concernant l'utilisation de cette fonction, reportez-vous à la page 70.

Tandis que vous reproduisez les diverses voix et performances, notez les différences entre elles — en particulier la manière dont certaines performances offrent un son beaucoup plus riche et complexe que les voix.

Nous venons de vous présenter les opérations du mode Master qui est appelé lors de la mise sous tension. Le S90 ES a d'autres modes de fonctionnement. Nous décrivons ces modes et expliquons leur utilisation dans la section suivante.

Modes

Le S90 ES possède plusieurs modes de fonctionnement que vous pouvez sélectionner à l'aide des six touches de mode. L'utilisation de chaque mode dépend de votre application musicale. Pour jouer du clavier de manière traditionnelle, vous devez utiliser le mode Voice ou Performance. Si vous créez de la musique, et plus particulièrement des arrangements à plusieurs parties, utilisez les modes Multi et Sequence Play (Reproduction de séquence). Pour effectuer des réglages généraux pour l'instrument et sauvegarder les données importantes, utilisez les modes Utility (Utilitaire) et File (Fichier). Un mode Master spécial est proposé pour rappeler instantanément les modes souhaités et les réglages correspondants d'une simple pression sur une touche, sans devoir d'abord sélectionner un mode.





Utilisation du clavier à l'aide d'une voix

Mode Voice
Touche [VOICE]

Le S90 ES possède un tas de sons dynamiques de grande qualité — également appelés des « voix ». Vous pouvez reproduire ces voix, une par une, depuis le clavier en mode Voice. Le S90 ES vous permet également de créer vos propres voix originales.



Utilisation du clavier avec plusieurs voix

Mode Performance
Touche [PERFORM]

Le mode Performance vous permet de reproduire plusieurs voix ensemble dans une couche ou de reproduire des voix différentes depuis des plages distinctes du clavier. Chacune de ces combinaisons de voix est appelée une « performance ». Grâce à ce mode, vous pouvez créer des sons en couches de texture riche ou reproduire deux parties différentes simultanément (par exemple, piano et guitare), ce qui est particulièrement utile lorsque vous jouez en solo.



Création de jeux de programmes originaux

Mode Master
Touche [MASTER]

Vous pouvez utiliser le mode Master de deux façons :

• Enregistrement de vos programmes préférés
Cette fonction vous permet d'enregistrer des réglages que vous utiliser souvent dans le mode Voice, Performance ou Multi et de rappeler instantanément le mode et ses réglages personnalisés d'une simple pression sur une touche, sans devoir d'abord sélectionner un mode.

• Utilisation en tant que clavier principal
Cette fonction vous permet de diviser le clavier en quatre sections distinctes — comme si vous jouiez sur quatre claviers MIDI différents.



Enregistrement via un séquenceur externe

Mode Multi
Touche [MULTI/SEQ PLAY]

Le mode Multi vous permet d'utiliser le S90 ES en tant que générateur de sons multi-timbres pour la reproduction de morceaux du séquenceur. En affectant une voix différente à chaque piste d'un fichier de morceau sur votre séquenceur externe, vous pouvez reproduire des enregistrements complexes d'ensembles comportant plusieurs parties.



Reproduction de fichiers MIDI

Format SMF (Standard MIDI File) uniquement

Mode Sequence Play
Touche [MULTI/SEQ PLAY]

Dans le mode Sequence Play, vous pouvez reproduire des données de morceau créées sur un séquenceur externe en utilisant le S90 ES en tant que générateur de sons multi-parties. Vous pouvez reproduire plusieurs fichiers SMF dans l'ordre, ainsi que reproduire directement des fichiers enregistrés sur un périphérique de stockage USB sans devoir charger les données sur le S90 ES.



Sauvegarde de données

Mode File
Touche [FILE]

Le mode File vous permet d'enregistrer les données du S90 ES sur le périphérique de stockage USB ainsi que de charger les données du périphérique USB sur le S90 ES. Vous pouvez stocker vos données sur le S90 ES ; cependant, pour une conservation en toute sécurité, Yamaha vous recommande de sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB.



Configuration des paramètres système

Mode Utility
Touche [UTILITY]

Le mode Utility vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du système du S90 ES. Ces paramètres sont applicables à l'ensemble des voix, performances et multis.

* Les réglages de chaque voix, performance ou multi peuvent être effectués dans le mode Voice, Performance ou Multi correspondant.

NOTE Appuyez sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] pour basculer entre les modes Multi et Sequence Play.

Instructions de base

Les voix — éléments de base du S90 ES

Les voix, qui sont créées dans le mode Voice, sont l'élément sonore de base pour les autres modes du S90 ES. Les programmes Performance et Multi sont constitués de différentes voix, qui sont combinées pour des applications d'enregistrement de morceaux ou de performances spécifiques. Le S90 ES propose un choix extrêmement vaste de voix prédéfinies conçues pour quasiment tous les styles musicaux. Parcourez les voix pour découvrir vos préférées. Une fois que vous les aurez explorées et que vous vous sentirez à l'aise avec, essayez d'étendre votre créativité et d'utiliser les fonctions d'édition pour créer vos propres voix originales.

Sélection d'une voix prédéfinie Page 30

Création d'une nouvelle voix Page 44

Combinaison de plusieurs voix pour créer une performance ou un multi

Pour reproduire plusieurs voix différentes simultanément, sélectionnez une performance. Pour utiliser le S90 ES en tant que générateur de sons multi-timbres avec votre séquenceur, sélectionnez un multi. Le S90 ES propose un jeu complet de 128 performances et 64 multis spécialement programmés. Grâce aux multis, vous pouvez utiliser le S90 ES pour reproduire des fichiers de morceau MIDI depuis un périphérique USB connecté.

Sélection d'une performance prédéfinie Page 34

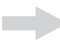
Création d'une nouvelle performance  Page 36, 53

Création d'un morceau à l'aide d'un multi et de votre ordinateur Page 70

Reproduction d'un fichier MIDI Page 96

Mode Master — création d'une configuration du clavier principale ou rappel instantané des programmes souhaités

Le mode Master vous permet d'enregistrer vos voix, performances et multis préférés ensemble dans des programmes Master faciles à sélectionner. Peu importe le mode utilisé — Voice, Performance ou Multi —, vous pouvez les sélectionner instantanément et automatiquement lorsque vous rappelez le programme Master approprié.
Le mode Master peut également être utilisé pour diviser le clavier en quatre sections, chacune avec sa propre voix, comme si vous jouiez sur quatre claviers MIDI différents.

Réglages du mode Master  Page 90

Commande à distance pratique de votre logiciel informatique

Le panneau du S90 ES sert aussi de surface de commande pratique pour votre système musical informatique. Utilisez les touches et les curseurs pour contrôler les fonctions de transport de la console de mixage audio et du séquenceur dans votre logiciel MIDI/audio. Cette approche extrêmement intuitive vous met aux commandes de votre studio virtuel — un niveau de contrôle que ne peut atteindre un clavier ou une souris. Ces fonctions sont disponibles pour tout logiciel de séquençage informatique et logiciel Multi Part Editor (Page 77) compatible avec la fonction Remote Control (Commande à distance).

Commande à distance du logiciel  Page 77

Réglages généraux et sauvegarde des données

Alors que les modes Voice, Performance et Multi mettent à votre disposition des commandes pour utiliser et modifier les programmes du S90 ES, le mode Utility est l'endroit où vous pouvez effectuer les réglages généraux de l'instrument (par exemple, ajuster les commandes de transposition et de réglage précis ou basculer entre le fonctionnement MIDI et USB). Vous pouvez également archiver les données importantes du S90 ES sur un périphérique de stockage USB pour les conserver en toute sécurité.

Réglages généraux du système Page 163

Sauvegarde des données importantes Page 126

Voilà qui conclut notre brève présentation des opérations et fonctions du base du S90 ES. Profitez des sons dynamiques et authentiques de l'instrument tout en jouant et en créant de la musique dessus. Prenez soin de suivre les références ci-dessus et partez à la découverte d'autres fonctions passionnantes et performantes du S90 ES.

Principales caractéristiques

- Un clavier de 88 touches à marteaux gradués doté d'une réponse naturelle au toucher (avec modification ultérieure), résultat de notre longue expérience et de notre savoir-faire en matière de fabrication de pianos.

- Un vaste choix de voix dynamiques et authentiques. Utilisez la fonction Category Search (Recherche par catégorie) pour trouver rapidement les sons dont vous avez besoin, d'après le type de l'instrument.

- Une fonction Half Damper (Amortissement) qui vous permet de contrôler avec précision la chute du son et de recréer de manière expressive les caractéristiques complexes des instruments acoustiques, en particulier le piano et les instruments à corde.

- Inclut le nouveau paramètre Damper Resonance (Résonance d'étouffoir) — un effet d'insertion qui reproduit la richesse harmonique et les caractéristiques uniques du son d'un véritable piano à queue lorsque vous utilisez la pédale fort.

- Un accordage étiré utilisé sur de nombreuses voix (le même type d'accordage que celui utilisé sur un véritable piano acoustique).

- Une fonction Arpeggio (Arpèges), qui reproduit automatiquement diverses séquences de phrases en réponse aux notes jouées. Cette fonction vous permet de rappeler facilement divers motifs de mélodies et de rythmes (parmi les 1 700 types existants), source d'inspiration immédiate pour la création et l'interprétation de morceaux.

- Un mode Multi polyvalent, qui vous permet de configurer le S90 ES pour reproduire plusieurs parties d'instrument à partir de votre logiciel de séquençage, en vous offrant tous les sons dont vous avez besoin pour réaliser des morceaux complets au son professionnel. En outre, la bibliothèque de multis correspondante vous permet de rappeler instantanément et automatiquement les instruments adaptés au type de musique choisi.

- Un traitement des effets étendu, avec Reverb (Réverbération) (20 types), Chorus (Chœur) (49 types), huit blocs d'insertion distincts (possédant chacun deux blocs pour un total de 117 types), Master Effect (Effet principal) (8 types) et un égaliseur numérique (égaliseur de parties à trois bandes et égaliseur principal à cinq bandes).

- Un contrôle général en temps réel avec quatre curseurs de commande, grâce auxquels vous pouvez régler le filtre, les niveaux, les effets, le générateur d'enveloppe (EG), etc., tout en jouant.

- Un mode Master, pour utiliser le S90 ES comme contrôleur maître du clavier (avec des zones indépendantes) et faire facilement basculer l'instrument entre les modes Voice/Performance Play (Reproduction de voix/ performance) et Multi Play (Reproduction de multis) lors de performances en live.

- Une fonction Remote Control, pour utiliser votre logiciel de séquençage préféré à partir du S90 ES.

- Trois logements pour le système plug-in de synthèse modulaire, qui vous permettent de mettre le S90 ES à niveau avec un synthétiseur entièrement nouveau ou un moteur de traitement des sons. Ces cartes plug-in vous proposent davantage de voix, d'effets, de polyphonie et de parties instrumentales. En outre, des voix plug-in spéciales sont déjà programmées et stockées dans le S90 ES et peuvent être reproduites dès l'installation de la carte adéquate.

- Un panneau arrière complet de connexions d'entrée/sortie autorise une flexibilité d'interface maximale. Ces connexions incluent des sorties attribuables, des entrées A/N, MIDI et deux USB. Il est par ailleurs possible d'installer une carte mLAN16E en option.

- Deux connecteurs USB : USB TO HOST (USB vers hôte) pour la connexion à un ordinateur, et USB TO DEVICE pour la connexion à des périphériques de stockage, tels qu'un lecteur de disque dur ou un disque flash.

- Compatibilité avec les puissants logiciels Voice Editor et Multi Part Editor de Yamaha, qui assurent l'édition complète et intuitive de tous les paramètres depuis l'ordinateur.

Utilisation du mode d'emploi

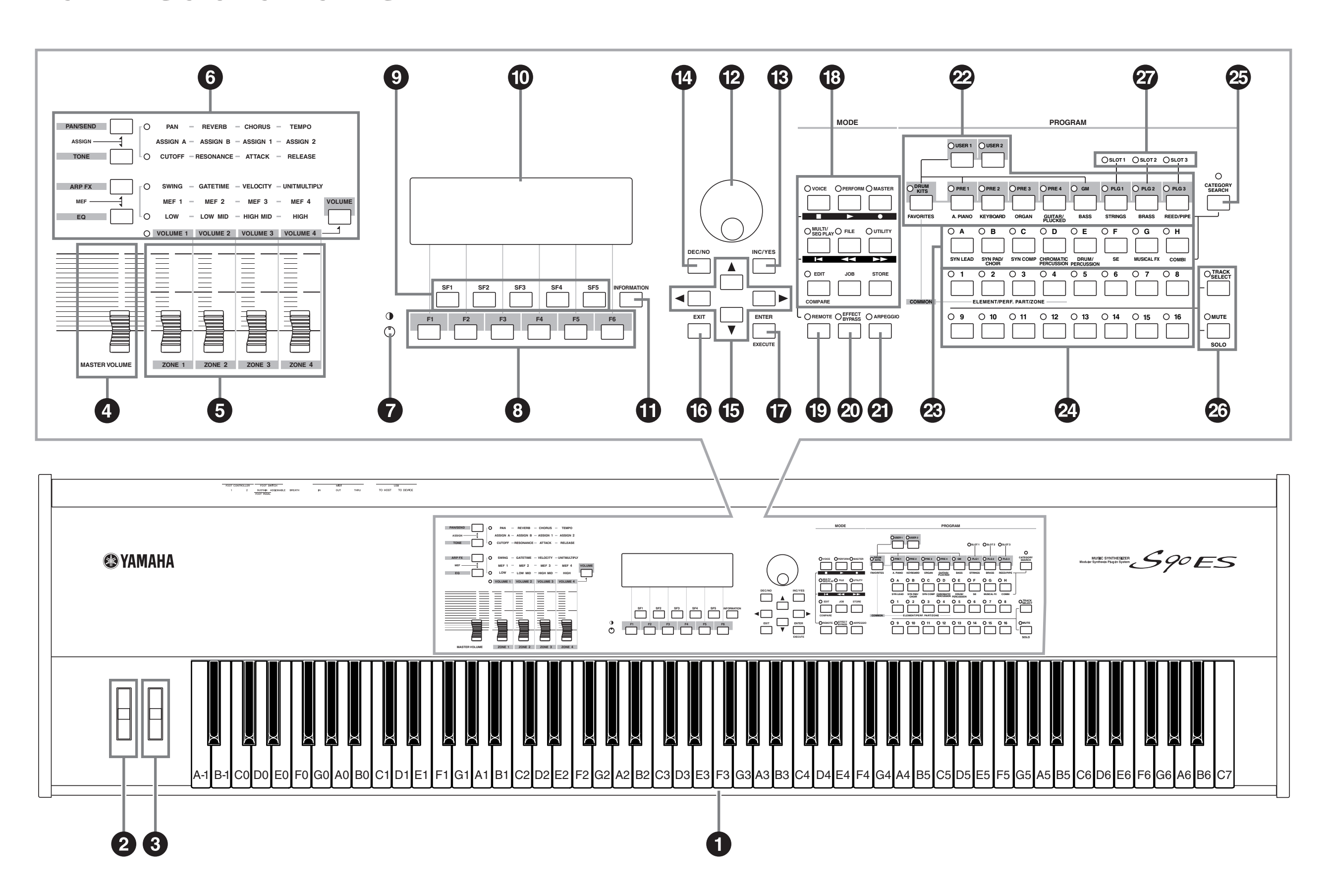
Différentes pages et menus s'affichent sur l'écran LCD de cet instrument en fonction du mode ou de la fonction sélectionné(e). Dans ce manuel, on utilisera des flèches dans les instructions pour indiquer, en abrégé, la procédure d'appel de certains écrans ou fonctions. Par exemple, les instructions ci-dessous signifient : 1) appuyez sur la touche [VOICE] ; 2) sélectionnez une voix normale ; 3) appuyez sur la touche [EDIT] ; 4) sélectionnez un élément ; 5) appuyez sur la touche [F1] OSC ; et 6) appuyez sur la touche [SF2] OUTPUT.

[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → Sélection d'un élément → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

NOTE Lorsqu'un message de confirmation (page 26) ou une fenêtre Control Function (Fonction de contrôle, page 42) apparaît à l'écran, appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de cet état, puis suivez les instructions comme dans l'exemple ci-dessus. De la même façon, appuyez sur la touche [REMOTE] pour sortir du mode Remote Control, puis suivez les instructions comme dans l'exemple ci-dessus lorsque le S90 ES se trouve dans le mode Remote Control.

Commandes et connecteurs

Panneau avant



NOTE Lors du réglage du paramètre suivant sur « 0, » chaque note correspond au nom de note indiqué dans les illustrations. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave. Reportez-vous à cette illustration pour régler les paramètres possédant des valeurs de nom de note, comme Note Limit (Limite de notes).

❶ Clavier

Le clavier est équipé d'une fonction de réponse au toucher (toucher initial et modification ultérieure). Grâce à la fonction de toucher initial, l'instrument perçoit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches et l'utilise pour affecter le son de différentes manières, selon la voix sélectionnée. La fonction de modification ultérieure permet à l'instrument de mesurer la pression que vous appliquez aux touches lorsque vous appuyez dessus et de s'en servir pour agir sur le son de diverses façons, en fonction de la voix sélectionnée.
Il est en outre possible d'affecter un certain nombre de fonctions à la modification ultérieure pour chacune des voix (page 62).

❷ Molette de variation de ton Page 41

Contrôle l'effet de variation de ton. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

❸ Molette de modulation Page 41

Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

❹ Curseur [MASTER VOLUME] (Volume principal)

Ajuste le volume principal. Déplacez le curseur vers le haut pour augmenter le niveau de sortie des prises OUTPUT L/R (Sortie G/D) et PHONES (Casque).

❺ Curseurs de commande 1 – 4 Page 42

Ces quatre curseurs extrêmement polyvalents vous permettent de régler divers aspects ou paramètres de la voix actuellement sélectionnée. Utilisez les touches de fonction de commande situées au-dessus pour modifier le paramètre réglé par les curseurs de commande.

NOTE Si tous les curseurs de commande sont réglés sur le niveau minimal, il se peut que l'instrument n'émette aucun son, même lorsque vous jouez au clavier. Dans ce cas, vous devez remonter tous les curseurs jusqu'au niveau approprié.

NOTE Le curseur [MASTER VOLUME] permet de régler le niveau de sortie de l'instrument. De son côté, le curseur de commande règle la valeur du volume MIDI de l'élément ou de la partie correspondant(e).

❻ Touches de fonction de commande Page 43

Utilisez les touches de fonction de commande pour modifier le paramètre réglé par les curseurs de commande.

❼ Commande du contraste LCD Page 10

Utilisez cette commande pour régler l'écran LCD et obtenir une lisibilité optimale.

❽ Touches de fonctions [F1] – [F6] Page 23

Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les fonctions correspondantes indiquées sur l'écran. Dans la hiérarchie d'affichage, ces fonctions [F] se placent juste sous les modes.

⑨ Touches de sous-fonctions [SF1] - [SF6] Page 23
Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les sous-fonctions correspondantes indiquées sur l'écran. Dans la hiérarchie d'affichage, ces sous-fonctions [SF] se placent juste sous les fonctions [F].
Ces touches peuvent également être utilisées pour stocker ou rappeler le type d'arpège en mode Play (Reproduction). (page 39)

⑩ Ecran LCD
Le grand écran LCD rétro-éclairé affiche les paramètres et les valeurs liés à l'opération ou au mode actuellement sélectionné(e).

⑪ Touche [INFORMATION] Page 27
Sert à appeler une fonction d'« aide » spéciale qui affiche des informations sur le mode actuellement sélectionné. Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant une nouvelle fois sur cette touche ou sur toute autre touche. En fonction de l'écran sélectionné, cette touche peut être utilisée pour appeler une fenêtre de saisie de caractères (page 27) ou de sélection de touches (page 53).

⑫ Cadran de données Page 25
Sert à éditer le paramètre actuellement sélectionné. Pour augmenter la valeur, faites tourner le cadran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) ; pour diminuer la valeur, faites-le tourner vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Si le paramètre sélectionné possède une grande plage de valeurs, vous pouvez modifier la valeur en continu en faisant tourner le cadran rapidement.

⑬ Touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) Page 25
Pour augmenter la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Vous pouvez également l'utiliser pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.

⑭ Touche [DEC/NO] (Diminution/Non) Page 25
Pour diminuer la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Vous pouvez également l'utiliser pour annuler une tâche ou une opération de stockage.

NOTE Vous pouvez aussi utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour faire défiler rapidement les valeurs de paramètres par incréments de 10 unités, notamment ceux qui ont des plages importantes. Il vous suffit de maintenir l'une des touches enfoncée (dans le sens de l'augmentation ou de la diminution), et d'appuyer simultanément sur l'autre.
Par exemple, pour avoir un incrément positif, maintenez enfoncée la touche [INC/YES] et appuyez sur [DEC/NO].

⑮ Touches de curseur Page 25
Les touches de curseur permettent de déplacer le « curseur » dans l'écran LCD, de manière à mettre en surbrillance et à sélectionner les divers paramètres.

⑯ Touche [EXIT] (Sortie) Page 22
Les menus et écrans de ce synthétiseur sont organisés selon une structure hiérarchique.
Appuyez sur cette touche pour sortir de l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

⑰ Touche [ENTER] (Entrée)
Utilisez cette touche pour exécuter une tâche ou une opération de stockage. Vous pouvez également l'utiliser pour saisir un numéro lors de la sélection d'une mémoire ou d'une banque pour une voix ou une performance.
En mode File (Fichier), utilisez cette touche pour passer au niveau inférieur suivant du répertoire sélectionné.

NOTE En mode File, les touches [EXIT] et [ENTER] peuvent être utilisées pour déplacer des dossiers dans le périphérique de stockage USB.

⑱ Touches MODE Page 22
Ces touches permettent de sélectionner les modes de fonctionnement (par exemple, le mode Voice).

⑲ Touche [REMOTE] (Distant) Page 78
Le mode Remote vous permet de contrôler le logiciel de séquençage installé sur votre ordinateur depuis les commandes du panneau de l'instrument. Activez la touche [REMOTE] pour passer en mode Remote.

NOTE Lorsque vous réglez le paramètre MIDI IN/OUT sur « MIDI » ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) ou que vous désactivez Mode A et Mode B ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), vous ne pouvez pas passer en mode Remote même lorsque vous appuyez sur la touche [REMOTE]. Réglez ces paramètres sur des valeurs appropriées (page 78), puis passez en mode Remote.

⑳ Touche [EFFECT BYPASS] (Ignorer les effets) Page 119
L'importante section des effets de l'instrument propose des effets d'insertion (huit jeux comportant chacun deux unités d'effets), des effets système (Reverb et Chorus) et des effets Master.
La touche [EFFECT BYPASS] vous permet d'activer ou de désactiver les blocs d'effets correspondants d'une simple touche. Dans l'écran suivant, vous pouvez sélectionner l'effet spécifique à ignorer lorsque la touche [EFFECT BYPASS] est activée. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS

NOTE Si vous installez une carte plug-in d'effets en option (PLG100-VH), vous pourrez également utiliser des effets d'insertion plug-in (page 103).

㉑ Touche [ARPEGGIO] (Arpège) Page 39
Cette touche permet d'activer ou de désactiver la reproduction des arpèges pour chaque voix, performance ou multi. Si le commutateur Arpeggio de la partie sélectionnée est désactivé en mode Performance/Multi, le fait d'appuyer sur cette touche n'a aucun effet.

㉒ Touches de banque Pages 30, 32
Chaque touche sélectionne une banque de voix. Lorsque la touche [CATEGORY SEARCH] est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie voulue (qui est indiquée sous chaque touche).

㉓ Touches de groupe [A] – [H] Pages 31, 32
Chaque touche permet de sélectionner un groupe de voix ou de performances. Lorsque la touche [CATEGORY SEARCH] est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie voulue (qui est indiquée sous chaque touche).

㉔ Touches numériques [1] – [16]
L'utilisation de ces touches varie selon le statut d'activation/de désactivation des touches [TRACK SELECT] (Sélection de piste) et [MUTE] (Assourdissement).

Commandes et connecteurs

㉕ Touche [CATEGORY SEARCH] (Recherche par catégorie) Page 32

Lorsque cette touche est activée, la rangée inférieure de touches de banque (affichant le nom A.PIANO – REED/PIPE sous les touches) et les touches de groupe peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie de voix/performances.

㉖ Touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) Page 104
Touche [MUTE] (Assourdissement) Page 105

Ces touches vous permettent de basculer la fonction des touches numériques [1] – [16]. Pour plus de détails, reportez-vous au point « ㉔ Touches numériques [1] – [16] ».

■ Fonctions des touches numériques [1] - [16]

	Lorsque la touche [TRACK SELECT] est activée	Lorsque la touche [MUTE] est activée	Lorsque les touches [TRACK SELECT] et [MUTE] sont toutes deux désactivées
Mode Voice Play	Réglage du canal de transmission du clavier	—	Sélection de voix, en fonction des groupes A – H
Mode Voice Edit	Sélection d'un élément (1 – 4) et réglage de l'assourdissement de l'élément (9 – 12)		—
Mode Performance Play	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage de l'assourdissement d'une partie de performance (1 - 4)	Sélection de performances ou de voix (si le curseur est positionné sur Voice name (Nom de la voix)), en fonction des groupes A – H
Mode Performance Edit	Sélection de la partie de performance (1 – 4)		
Mode Master Play	Réglage du canal de transmission du clavier (lors de la mémorisation du mode Voice ou Performance sur la piste maître actuelle) ou sélection de plusieurs parties (lors de la mémorisation du mode Multi sur la piste maître actuelle)	Réglage de l'assourdissement de la partie (lors de l'enregistrement d'une performance ou d'un multi)	Sélection de voix, en fonction des groupes A – H
Mode Master Edit	Sélection de la zone (1 – 4)	—	—
Mode Multi Play	Sélection de la partie	Réglage de l'assourdissement de la partie	Sélection de multis ou de voix (si le curseur est positionné sur le nom d'une voix), en fonction des groupes A à D
Mode Multi Edit			
Mode Sequence Play	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage de l'assourdissement de la partie	—
Mode Multi Voice Edit	Sélection d'un élément (1 – 4) et réglage de l'assourdissement de l'élément (9 – 12)		—

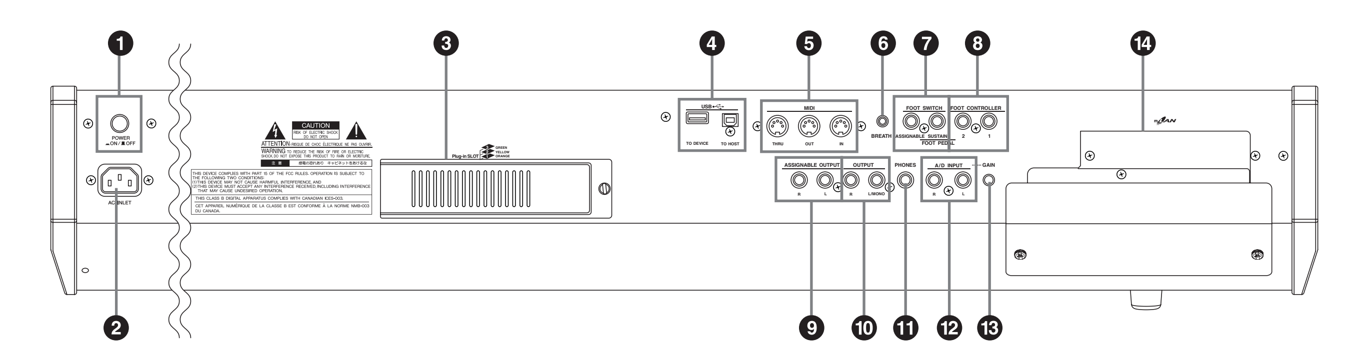
㉗ Voyants SLOT 1-3 Page 99

Ces trois voyants indiquent l'état d'installation des cartes plug-in. Si la carte plug-in a été correctement installée, le voyant du logement SLOT correspondant s'allume.

NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) peut uniquement être installée dans le logement 1.

NOTE La carte plug-in à plusieurs parties (PLG100-XG) peut uniquement être installée dans le logement 3.

Panneau arrière



❶ Commutateur POWER (Alimentation)

Utilisez ce commutateur pour activer ou désactiver le synthétiseur.

❷ AC INLET (Prise du cordon d'alimentation secteur) Page 8

Veillez à brancher le cordon d'alimentation secteur dans cette prise avant de le brancher dans une prise de courant. Utilisez uniquement le câble d'alimentation secteur fourni avec le S90 ES.

❸ Logements pour cartes plug-in 1-3 (cache des cartes plug-in) Page 184

L'installation d'une carte plug-in en option sur le S90 ES vous permet d'élargir considérablement la palette de sons de l'instrument. Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes sur le panneau arrière du S90 ES.

❹ Connecteurs USB Page 67

Cet instrument est équipé de deux types de connecteurs USB sur le panneau arrière : USB TO HOST et USB TO DEVICE. Le connecteur USB TO HOST permet de connecter l'instrument à l'ordinateur via le câble USB. La connexion USB entre l'instrument et l'ordinateur ne peut être utilisée que pour transférer des données MIDI. Contrairement à la norme MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports à l'aide d'un câble unique. La connexion USB ne peut être utilisée que pour transférer des données MIDI. Aucune donnée audio ne peut être transférée via le port USB.
Le connecteur USB TO DEVICE permet de connecter l'instrument à un périphérique de stockage USB (disque dur, lecteur de CD-ROM, lecteur MO, disque flash, etc.) via le câble USB. Il est ainsi possible d'enregistrer sur le périphérique de stockage USB externe les données créées sur l'instrument et de charger les données sur l'instrument depuis le périphérique de stockage USB

externe. Les opérations Save (Enregistrer) et Load (Charger) sont exécutées en mode File. (Pages 50, 56, 76)

NOTE Pour plus de détails sur la norme USB, reportez-vous à la page 20.

USB
USB est l'abréviation de Universal Serial Bus. Il s'agit d'une interface série permettant de raccorder un ordinateur à des périphériques et d'effectuer un transfert de données beaucoup plus rapide que les connexions traditionnelles avec port série.

❺ Connecteurs MIDI IN/OUT/THRU (Entrée/Sortie/Relais MIDI) Page 65

La borne MIDI IN reçoit des messages MIDI en provenance d'un périphérique MIDI externe. Utilisez ce connecteur pour contrôler le synthétiseur à partir d'un périphérique MIDI externe. MIDI OUT sert à envoyer toutes les données de commande, de performance et de reproduction depuis le S90 ES vers un autre périphérique MIDI, tel qu'un séquenceur externe.
Vous pouvez également utiliser le générateur de sons externe à l'aide du S90 ES et commander le périphérique MIDI externe.

Le connecteur MIDI THRU est simplement utilisé pour rediriger des données MIDI reçues (via MIDI IN) vers des périphériques connectés, ce qui permet d'ajouter facilement d'autres instruments MIDI.

❻ Prise du contrôleur BREATH (Souffle) Page 59

Connectez un contrôleur de souffle BC3 en option dans cette prise. Vous pouvez utiliser le contrôleur de souffle pour modifier le niveau de sortie ou le timbre des sons en fonction de la force de votre souffle.

❼ Prises FOOT SWITCH (Commutateur au pied) Page 59

Pour la connexion des commutateurs au pied FC3, FC4 ou FC5 fournis en option.
Lorsqu'il est connecté à la prise SUSTAIN (Maintien), le commutateur au pied contrôle le maintien.
Lorsqu'il est connecté à ASSIGNABLE (Attribuable), il peut contrôler l'une des différentes fonctions attribuables.

NOTE La prise SUSTAIN peut être utilisée avec le commutateur au pied FC3, FC4 ou FC5. La prise ASSIGNABLE peut être utilisée avec le FC4 ou le FC5.

❽ Prises FOOT CONTROLLER 1 et 2 (Contrôleur au pied) Page 59

Cette prise permet de connecter un contrôleur au pied en option (FC7, etc.). Chaque prise vous permet de contrôler de façon continue l'une des différentes fonctions attribuables — telles que le volume, le timbre, la hauteur de ton ou d'autres aspects du son.

❾ Prises ASSIGNABLE OUT L et R (Sortie attribuable G/D) Page 63

Les signaux audio de niveau de ligne sont émis par l'instrument via ces prises de casque (prise monophonique 6 mm).
Ces sorties sont indépendantes de la sortie principale (au niveau des prises L/MONO et R ci-dessous) et peuvent être librement affectées à n'importe quelle touche de voix de batterie ou partie. Cela vous permet d'acheminer des voix ou des sons spécifiques pour les traiter avec une unité d'effet externe de votre choix.
Les parties attribuables à ces prises sont les suivantes :

- Touche de voix de batterie à laquelle l'instrument de batterie ou de percussion est attribué
- Partie de performance*
- Partie d'un multi*

* Y compris la partie de l'entrée audio

❿ Prises OUTPUT L/MONO & R (Sortie G/mono & D) Pages 9, 63

Les signaux audio de niveau de ligne sont produits via ces prises de casque. Pour la sortie monophonique, utilisez uniquement la prise L/MONO.

⓫ Prise PHONES (Casque) Page 9

Pour connecter un casque stéréo.

⓬ Prises A/D INPUT (Entrée A/N) Page 38

Les signaux audio externes peuvent être émis via ces prises de casque (prise monophonique 6 mm). Il est possible de raccorder à ces prises différents périphériques, tels qu'un microphone, une guitare, une basse, un lecteur CD ou un synthétiseur ; leur signal d'entrée audio peut être produit en tant que partie AUDIO IN de la performance, du morceau ou du motif.
Pour les signaux stéréo (en provenance d'un équipement audio, par exemple), utilisez ces deux prises. Pour les signaux mono (en provenance d'un microphone ou d'une guitare, par exemple), n'utilisez que la prise L.

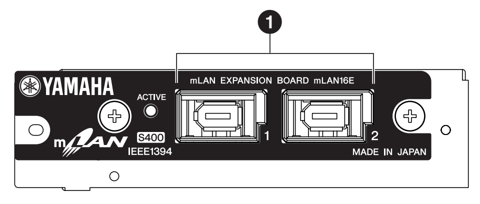
⓭ Bouton GAIN Page 38

Pour ajuster le gain d'entrée des données audio au niveau des prises A/D INPUT (ci-dessus). En fonction du périphérique connecté (microphone, lecteur CD, etc.), il peut s'avérer nécessaire de le régler pour obtenir un niveau optimum.

⓮ Cache de la carte d'extension LAN (mLAN16E) Pages 88, 184

La carte d'extension mLAN (mLAN16E) vendue séparément peut être installée sur cet instrument.
La carte mLAN16E vous permet de connecter simplement et facilement votre S90 ES à d'autres instruments ou périphériques compatibles mLAN.

■ En cas d'installation de la carte mLAN16E fournie en option :



NOTE L'illustration ci-dessus montre le panneau de la carte d'extension mLAN16E sur lequel a été apposée l'étiquette autocollante fournie. Prenez soin de coller l'étiquette sur le mLAN16E (page 187).

❶ Connecteurs mLAN (IEEE1394) 1, 2

Pour connecter des appareils mLAN ou compatibles IEEE1394 via des câbles IEEE1394 standard (à 6 broches).



mLAN
Le réseau numérique « mLAN » a été conçu pour des applications musicales. Il utilise et développe le bus série de haute performance IEEE 1394 standard de l'industrie.

*** Le nom « mLAN » et son logo (ci-dessus) sont des marques déposées.**

Utilisation des périphériques de stockage USB

Si vous utilisez des périphériques de stockage USB, veillez à les raccorder au connecteur USB TO DEVICE et respectez les précautions importantes énumérées ci-dessous.

■ Périphériques USB compatibles

Branchez uniquement un périphérique de stockage USB (tel qu'un disque dur, un CD-ROM, un disque flash ou un autre lecteur) au connecteur USB TO DEVICE. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres périphériques, tels qu'un clavier ou une souris d'ordinateur.
Il est possible d'utiliser des périphériques alimentés par bus (par le périphérique hôte) ou auto-alimentés (par une batterie ou une alimentation externe).
Le S90 ES ne prend pas nécessairement en charge tous les périphériques de stockage USB disponibles dans le commerce. Yamaha ne peut garantir le bon fonctionnement des périphériques de stockage USB que vous achetez. Avant tout achat, veuillez demander conseil à votre revendeur Yamaha ou à un distributeur Yamaha agréé (reportez-vous à la liste des distributeurs à la fin du mode d'emploi) ou consulter le site Web suivant :

http://www.yamahasynth.com/

NOTE Les lecteurs de CD-R/W peuvent être utilisés pour le chargement de données dans l'instrument mais pas pour l'enregistrement de données. Il est toutefois possible de transférer des données sur l'ordinateur et de les enregistrer sur un CD à l'aide du lecteur CD-R/W de l'ordinateur.

■ Formatage des supports de stockage USB

Lorsqu'un périphérique de stockage USB est connecté ou qu'un support est inséré, le message « USB device unformatted » (Périphérique USB non formaté) peut s'afficher sur l'écran LCD pour signaler que le périphérique ou le support doit être formaté avant utilisation. Exécutez l'opération de formatage dans le mode File (Page 168).

Précautions à prendre lors de l'utilisation du connecteur USB TO DEVICE

Ne mettez jamais le périphérique USB sous/hors tension et ne branchez/débranchez jamais le câble USB lorsque le périphérique de stockage USB connecté est de type auto-alimenté. Cela risquerait de « geler » ou de suspendre le fonctionnement du synthétiseur.
Lorsque l'instrument lit des données (par exemple, au cours des opérations Save (Enregistrer), Load (Charger) ou Delete (Supprimer) en mode File), ne débranchez PAS le câble USB, ne retirez PAS le support du lecteur et ne mettez PAS le périphérique hors tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'un des périphériques, voire des deux.

■ Pour protéger vos données (protection en écriture) :

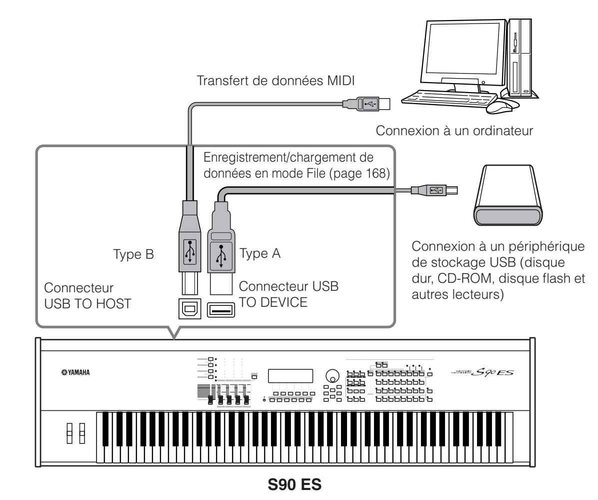
Pour éviter d'effacer des données importantes par inadvertance, appliquez la protection en écriture disponible sur tout périphérique ou support de stockage.
Si vous enregistrez des données sur le périphérique de stockage USB, prenez soin de supprimer la protection en écriture.

Types de connecteur USB

Il existe deux types de connecteurs USB différents qui figurent sur le panneau arrière de l'instrument. Prenez soin de ne pas les confondre.

Connecteur USB TO HOST (USB vers hôte)
Ce type de connecteur sert à raccorder l'instrument à un ordinateur et vous permet de transférer des données MIDI d'un périphérique à l'autre.
La connexion USB entre l'instrument et l'ordinateur ne peut être utilisée que pour transférer des données MIDI. Contrairement à MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports à l'aide d'un câble unique.
Les câbles USB disposent de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Raccordez le type A à votre ordinateur et le type B au connecteur USB TO HOST.

Connecteur USB TO DEVICE (USB vers périphérique)
Ce type de connecteur sert à raccorder l'instrument à un périphérique de stockage USB. Il vous permet d'enregistrer sur le périphérique connecté des données que vous avez créées et de charger des données à partir du périphérique connecté. Il est ainsi possible d'enregistrer sur le périphérique de stockage USB externe les données créées sur l'instrument et de charger les données sur l'instrument depuis le périphérique de stockage USB externe. Les opérations Save et Load sont exécutées en mode File (page 168).
Les câbles USB disposent de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Raccordez le type A au connecteur USB TO DEVICE et le type B au périphérique de stockage USB.



S90 ES

NOTE L'ordinateur ne peut accéder au périphérique de stockage USB branché au connecteur USB TO DEVICE du S90 ES, même si vous effectuez la connexion comme illustré ci-dessus. Vous pouvez uniquement accéder aux données enregistrées sur le périphérique de stockage USB branché dans le connecteur USB TO DEVICE depuis le mode File de l'instrument.

NOTE Bien que le S90 ES prenne en charge la norme USB 1.1, vous pouvez connecter et utiliser un périphérique de stockage USB 2.0. Notez toutefois que la vitesse de transfert sera celle de la norme USB 1.1.

Principe d'utilisation

Cette section décrit les opérations fondamentales du S90 ES : manipulation des commandes de panneau et exécution des fonctions de base, telles que la sélection de programmes, l'attribution de nom aux programmes et fichiers et l'utilisation du clavier pour la saisie directe de certaines valeurs.

La section vous présente en premier la fonction Factory Set (Réglage d'usine), qui vous permet de réinitialiser l'instrument sur ses valeurs d'origine par défaut, dans le cas où vous auriez modifié des réglages importants par inadvertance.

Rétablissement des réglages programmés en usine du S90 ES

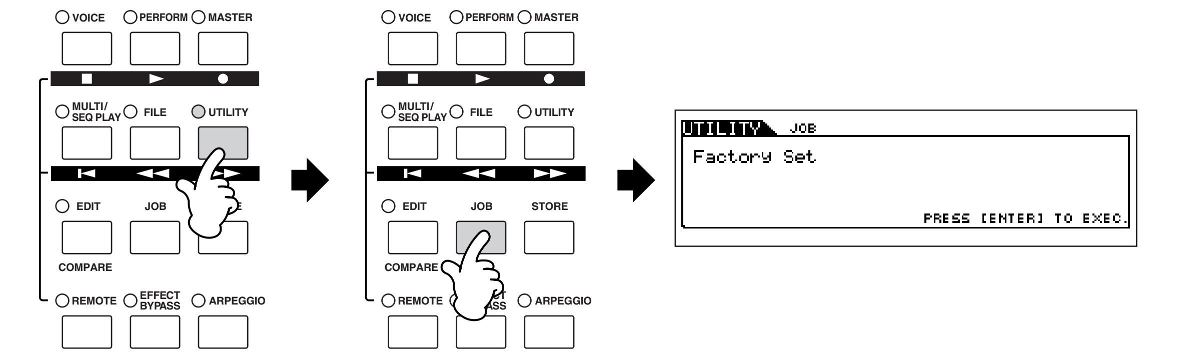
Le S90 ES dispose d'une fonction Factory Set (Réglage d'usine) servant à restaurer dans la mémoire de l'instrument les réglages d'usine par défaut.
Cette fonction vous permet de rétablir les voix, les performances et les multis utilisateur par défaut du synthétiseur, de même que ses réglages système et autres paramètres.

ATTENTION

Lorsque vous éditez des réglages, gardez à l'esprit que les valeurs par défaut correspondantes (réglages d'usine) seront écrasées et perdues. Prenez soin de ne pas supprimer de données importantes. Il est conseillé de toujours effectuer une copie de sauvegarde des données importantes sur une carte mémoire ou un périphérique USB au préalable (page 126).

1. Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility (le voyant s'allume).

2. Appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) pour passer en mode Utility Job (Tâche utilitaire).



3. Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
Pour revenir à l'écran initial, appuyez sur la touche [DEC/NO].
Pour exécuter la fonction Factory Set, appuyez sur la touche [INC/YES].

4. Lorsque vous avez terminé l'exécution de Factory Set, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et vous retournez à l'écran initial.

ATTENTION

Lorsque l'exécution de Factory Set prend plus de temps, les messages « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please Keep Power On ! » (Veuillez laisser l'appareil sous tension !) s'affichent pendant l'opération. Ne mettez pas l'appareil hors tension lorsque ce message est affiché car vous pouvez perdre toutes vos données utilisateur ou occasionner le blocage du système. Cela signifie que le synthétiseur risque de ne pas démarrer correctement, notamment lors de la prochaine mise sous tension.

NOTE Les réglages du mode Utility liés aux cartes plug-in sont uniquement stockés dans la mémoire de ces deux cartes et non dans la mémoire utilisateur du synthétiseur. Dès lors, vous ne pouvez pas utiliser la fonction Factory Set pour rétablir les réglages de ces périphériques.

Fonctions des touches MODE

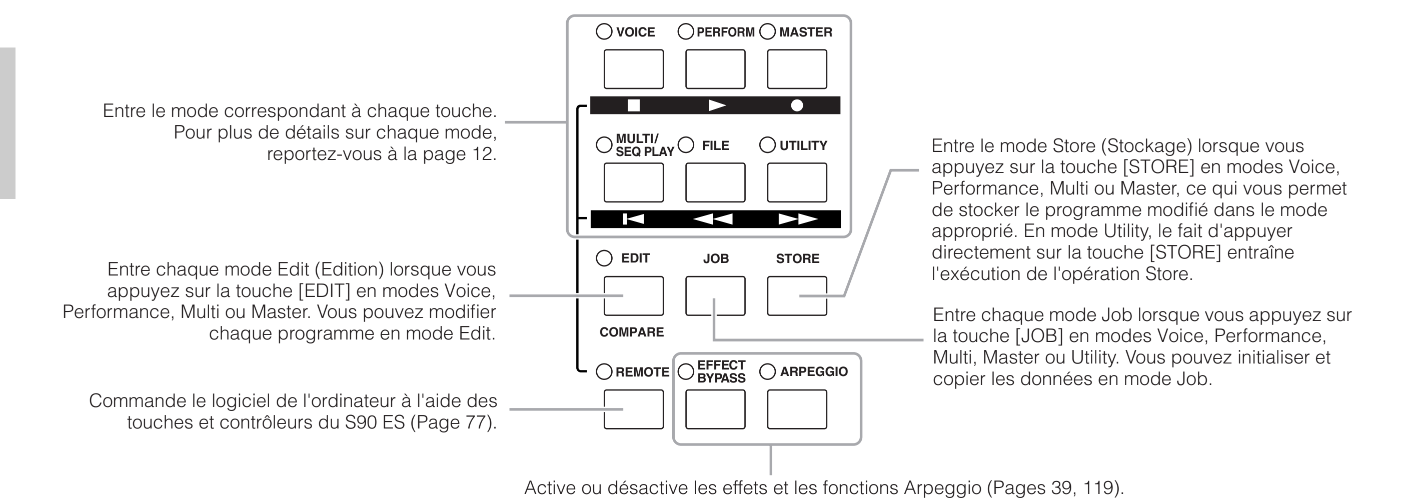


Tableau des modes

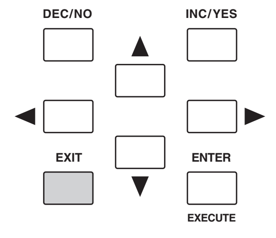
Les fonctions et la procédure d'accès propres à chaque mode sont comme suit :

Mode		Fonction	Procédure d'accès au mode
Mode Voice	Mode Play	Reproduction de voix	[VOICE]
	Mode Edit	Edition/Création de voix	[VOICE] → [EDIT]
	Mode Job	Initialisation de voix, etc.	[VOICE] → [JOB]
	Mode Store	Stockage de voix en mémoire interne	[VOICE] → [STORE]
Mode Performance	Mode Play	Reproduction de performance	[PERFORM]
	Mode Edit	Edition/Création de performance	[PERFORM] → [EDIT]
	Mode Job	Initialisation de performance, etc.	[PERFORM] → [JOB]
	Mode Store	Stockage de performance en mémoire interne	[PERFORM] → [STORE]
Mode Multi	Mode Play	Reproduction de multi	[MULTI/SEQ PLAY]
	Mode Edit	Edition/Création de multi	[MULTI/SEQ PLAY] → [EDIT]
	Mode Job	Initialisation de multi, etc.	[MULTI/SEQ PLAY] → [JOB]
	Mode Store	Stockage de multi en mémoire interne	[MULTI/SEQ PLAY] → [STORE]
Mode Master	Mode Play	Reproduction de piste maître	[MASTER]
	Mode Edit	Edition/Création de piste maître	[MASTER] → [EDIT]
	Mode Job	Initialisation de piste maître, etc.	[MASTER] → [JOB]
	Mode Store	Stockage de piste maître en mémoire interne	[MASTER] → [STORE]
Mode Sequence Play	Mode Play	Reproduction de fichiers MIDI	[MULTI/SEQ PLAY]
Mode Job	Mode Utility	Réglage des paramètres système	[UTILITY]
	Mode Job	Restauration des réglages d'usine par défaut	[UTILITY] → [JOB]
Mode File	Mode File	Gestion des fichiers et dossiers (Répertoires)	[FILE]

NOTE En appuyant sur la touche [MULTI/SEQ PLAY], vous basculez entre les modes Multi et Sequence Play.

■ Pour quitter l'écran en cours

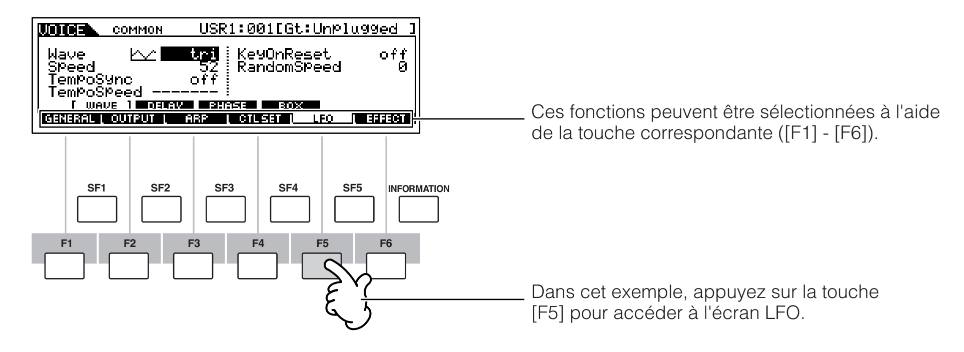
Pour la plupart des opérations et des écrans, il suffit d'appuyer sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran en cours et retourner au précédent. Vous pouvez retourner en mode Play au sein d'un mode donné en appuyant plusieurs fois sur la touche [EXIT] du mode concerné.



Fonctions et sous-fonctions

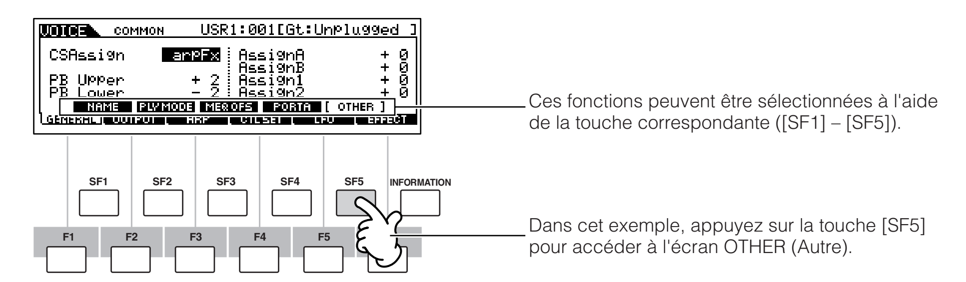
Chaque mode décrit ci-dessus contient divers écrans avec plusieurs fonctions et paramètres. Pour naviguer dans ces écrans et sélectionner une fonction, utilisez les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]. Une fois que vous avez sélectionné un mode, les écrans ou menus disponibles s'affichent directement au-dessus des touches, en bas de l'écran (comme illustré ci-dessous).

Utilisation des touches de fonctions [F1] à [F6]



Selon le mode actuellement sélectionné, vous disposez d'un total de six fonctions que vous pouvez appeler à l'aide des touches [F1] à [F6]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles varient en fonction du mode choisi.

Utilisation des touches de sous-fonctions [SF1] à [SF6]



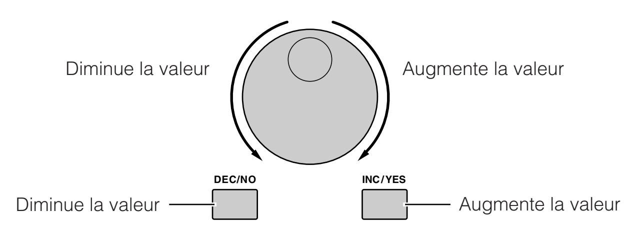
En fonction du mode actuellement sélectionné, cinq fonctions (sous-fonctions) sont au total disponibles et peuvent être appelées à l'aide des touches [SF1] à [SF5]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles varient en fonction du mode choisi. (Il est possible que certains écrans ne contiennent aucune sous-fonction pour ces touches.)

Sélection d'un programme

Pour utiliser le S90 ES, vous devez d'abord appeler l'un de ses programmes, soit une voix, une performance, un morceau, un motif ou une piste maître. Ces programmes peuvent être sélectionnés dans chaque mode de reproduction à l'aide de la même procédure.

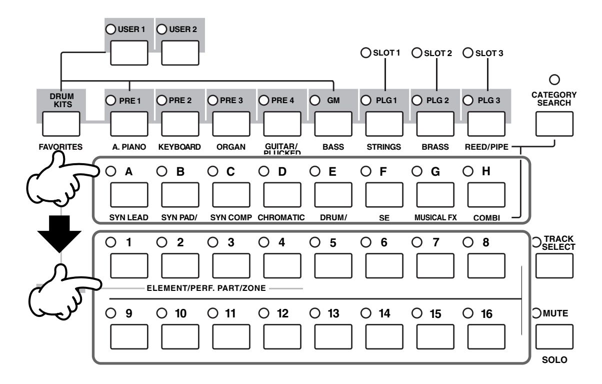
■ Utilisation des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données

Les touches [INC/YES] et [DEC/NO] vous permettent de faire défiler les numéros de programme dans le sens ascendant ou descendant, et ceci dans n'importe quel mode de reproduction (voix, performance, multi ou piste maître).
En tournant le cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), vous augmentez la valeur, tandis que si vous le tournez vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), vous la diminuez.
Cette commande fonctionne de la même façon que les touches [INC/YES] et [DEC/NO], mais elle permet de faire défiler les programmes plus rapidement.



■ Utilisation des touches Group et Number

Comme il est indiqué ci-dessous, vous pouvez sélectionner un numéro de programme en appuyant sur l'une des touches Group [A] – [H] et Number [1] – [16].



NOTE La fonction Category Search, très pratique (page 32), vous permet de localiser et de sélectionner facilement les voix ou les performances de votre choix, selon leur type.

La liste ci-dessous présente les numéros de programmes de voix et les sélections de Group (Groupe) et Number (Numéro) correspondants.

Numéro de programme	Group	Number	Numéro de programme	Group	Number	Numéro de programme	Group	Number	Numéro de programme	Group	Number
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

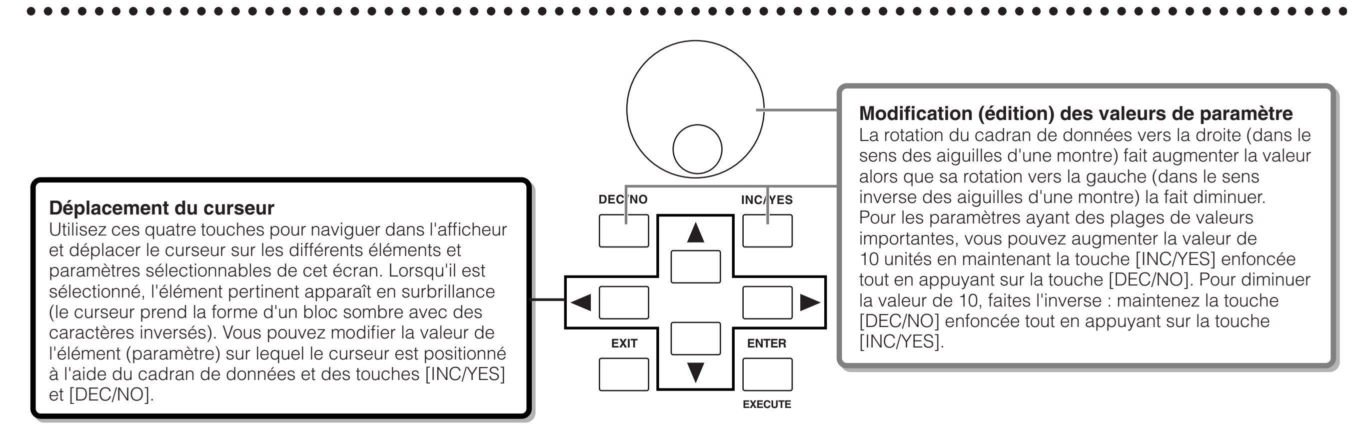
NOTE Lors de la sélection d'une voix, il est nécessaire d'activer une touche Bank avant d'appuyer sur les touches Group et Number correspondantes.

NOTE Le nombre de numéros disponibles varie selon le programme. Ainsi, la plage des numéros sélectionnés pour Normal Voice, Performance et Master s'étend de 001 à 128, alors que celle de Multi est de 001 à 064.

A propos des fonctions d'édition

Cette section aborde les opérations de base pour l'édition des réglages de voix, de performance et de multi.

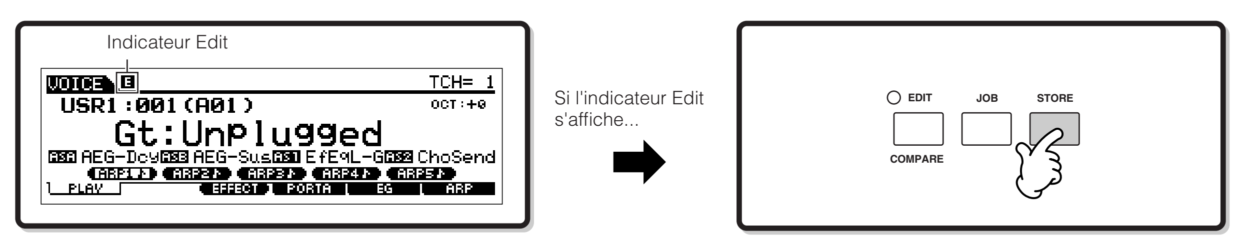
Déplacement du curseur et réglages des paramètres



Indicateur Edit (Edition)

Vous pouvez régler ou définir plusieurs paramètres à l'aide du cadran de données, des touches [INC/YES], [DEC/NO] et des curseurs de commande dans chaque mode.

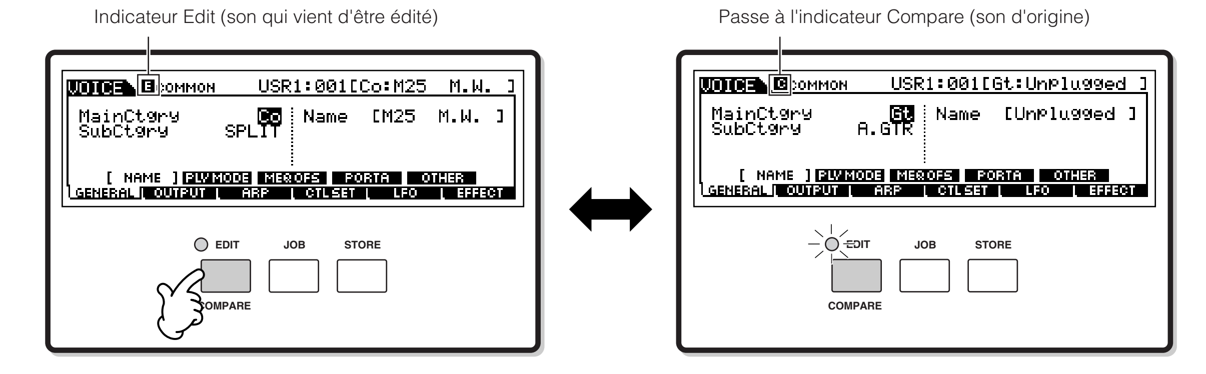
Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre en mode Voice, Performance ou Multi, l'indicateur d'édition [E] s'affiche dans l'angle supérieur gauche de l'écran LCD. Il indique que le programme actuellement sélectionné (voix, performance ou multi) a été modifié mais pas encore enregistré. Si vous souhaitez enregistrer le son obtenu à l'issue de l'opération d'édition, veillez à stocker le programme en cours sur la mémoire utilisateur interne en mode Store avant de sélectionner un autre programme (Pages 50, 56, 76).



Principe d'utilisation

Fonction Compare (Comparaison)

Cette fonction pratique vous donne la possibilité de basculer entre le son édité et le son d'origine non modifié, ce qui permet d'écouter la différence entre les deux sonorités et de mieux saisir l'effet de vos modifications sur le son.
Ainsi, lorsque vous éditez une voix en mode Voice Edit, l'indicateur Edit « E » s'affiche. En appuyant sur la touche [COMPARE] dans ce contexte vous permet de revenir au son d'origine non édité (le voyant de la touche clignote et l'indicateur Compare « C » apparaît). Pour revenir au son édité, appuyez une nouvelle fois sur la touche [EDIT] (page 104).



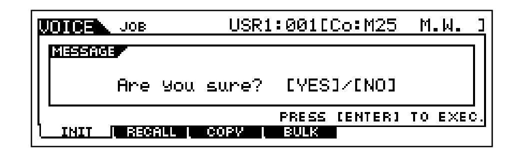
Fonction Edit Recall (Rappel d'édition)

Si vous éditez un programme et que vous sélectionnez un autre programme sans enregistrer celui que vous avez modifié, toutes les modifications apportées seront effacées. Le programme édité reste toutefois stocké en mémoire de sauvegarde sur un emplacement consacré à la fonction Edit Recall. Pour rétablir les données perdues, dont vos toutes dernières modifications, utilisez la fonction Edit Recall en mode Job (page 104).

Mode Job	Procédure d'appel de l'écran Edit Recall
Voix	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Multi	[MULTI/SEQ PLAY] → [JOB] → [F2] RECALL

Message de confirmation

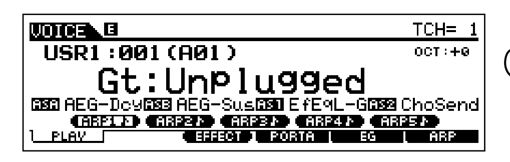
Lorsque vous exécutez certaines opérations, comme par exemple, en modes Job, Store et File, le synthétiseur affiche un message de confirmation.

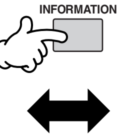


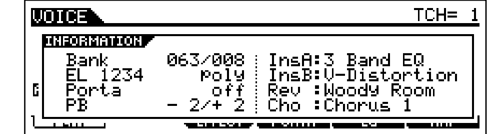
Cela vous permet d'exécuter l'opération ou de l'annuler, selon les besoins. Si un message de confirmation (comme celui illustré ci-dessus) s'affiche, appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération ou sur la touche [DEC/NO] pour l'annuler.

Ecran Information

Cette fonction pratique vous permet d'appeler des détails pertinents sur le mode sélectionné, simplement en appuyant sur la touche [INFORMATION]. Par exemple, lorsque le mode Voice est actif, vous pouvez rapidement vérifier les informations concernant la banque de voix sélectionnée, le mode Play utilisé (poly ou mono), les effets appliqués, etc.



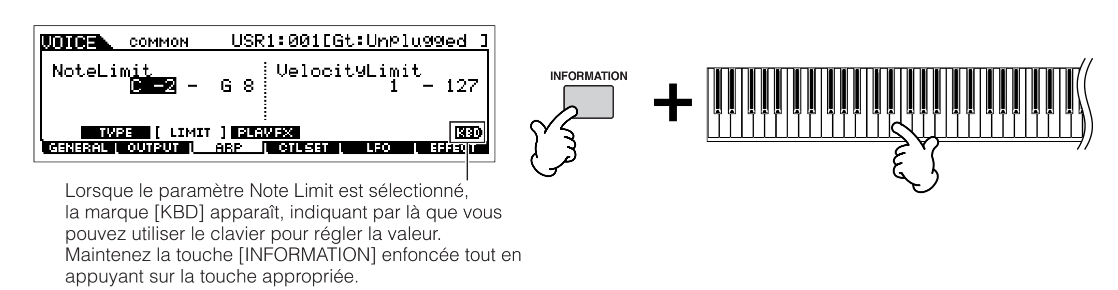




Pour plus de détails, reportez-vous à la page 176.

Réglages de notes (de touches)

Plusieurs paramètres vous permettent de définir une plage de touches pour une fonction donnée, comme par exemple, lors de la configuration du partage du clavier, en spécifiant certaines valeurs de notes. Vous pouvez utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour définir ces paramètres ou saisir directement les valeurs à partir du clavier en appuyant sur les touches adéquates (comme indiqué ci-dessous).



Lorsque le paramètre Note Limit est sélectionné, la marque [KBD] apparaît, indiquant par là que vous pouvez utiliser le clavier pour régler la valeur. Maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée.

NOTE A propos du nom de note attribué à chaque touche, reportez-vous à la page 16.

Attribution d'un nom

Vous pouvez librement attribuer les données de nom que vous avez créées, comme par exemple les voix et les fichiers enregistrés sur le périphérique de stockage USB. Le tableau ci-dessous présente tous les types de données susceptibles de recevoir un nom ainsi que les procédures d'appel des différents écrans d'attribution de nom.

Types de données susceptibles de recevoir un nom	Procédure d'appel de l'écran d'attribution de nom	Page
Voix	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	128
	[MULTI/SEQ PLAY] → [F3] VOICE → Sélection de Normal Voice → [F5] VCE ED	161
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	150
Multi	[MULTI/SEQ PLAY] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	158
Piste maître	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	173
Etiquette de volume du périphérique de stockage USB	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	168
Fichier/dossier enregistré sur le périphérique de stockage USB	[FILE] → [F2] SAVE ou [F4] RENAME	168

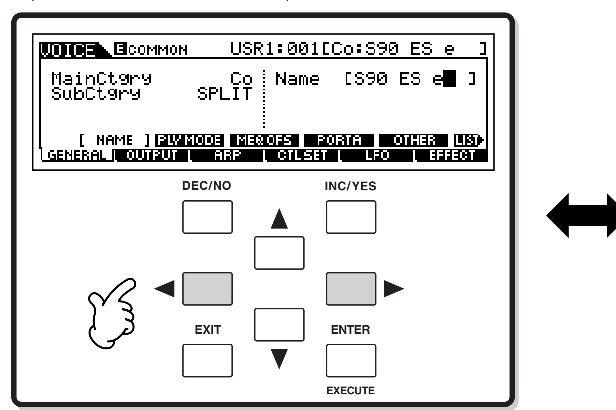
Appelez d'abord l'écran de saisie de nom en vous référant au tableau ci-dessus, puis déplacez le curseur à l'aide de la touche de curseur sur l'emplacement de votre choix et saisissez un caractère. Reportez-vous aux détails ci-dessous.

NOTE Le nom de programme faisant partie des données, veillez à correctement enregistrer le programme après l'avoir nommé.

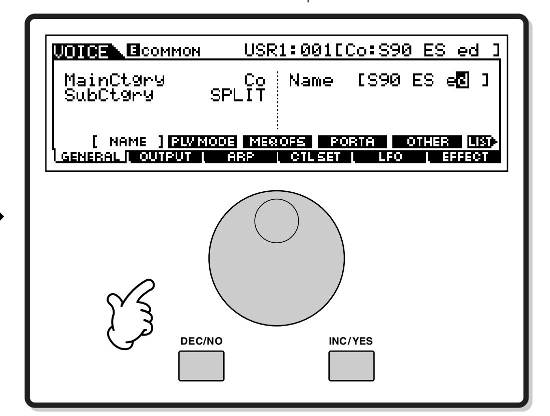
■ Opération de base pour l'attribution de nom

Comme indiqué ci-dessous, vous pouvez définir le nom en répétant les deux opérations suivantes : déplacez le curseur sur l'emplacement de votre choix à l'aide de la touche de curseur puis sélectionnez un caractère à l'aide du cadran de données et les touches [INC/YES] et [DEC/NO].

Déplacement du curseur sur l'emplacement de nom souhaité

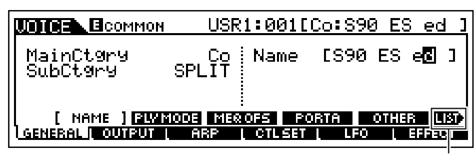


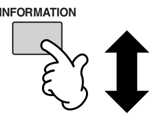
Sélection d'un caractère à l'emplacement du curseur



■ Utilisation de la liste des caractères

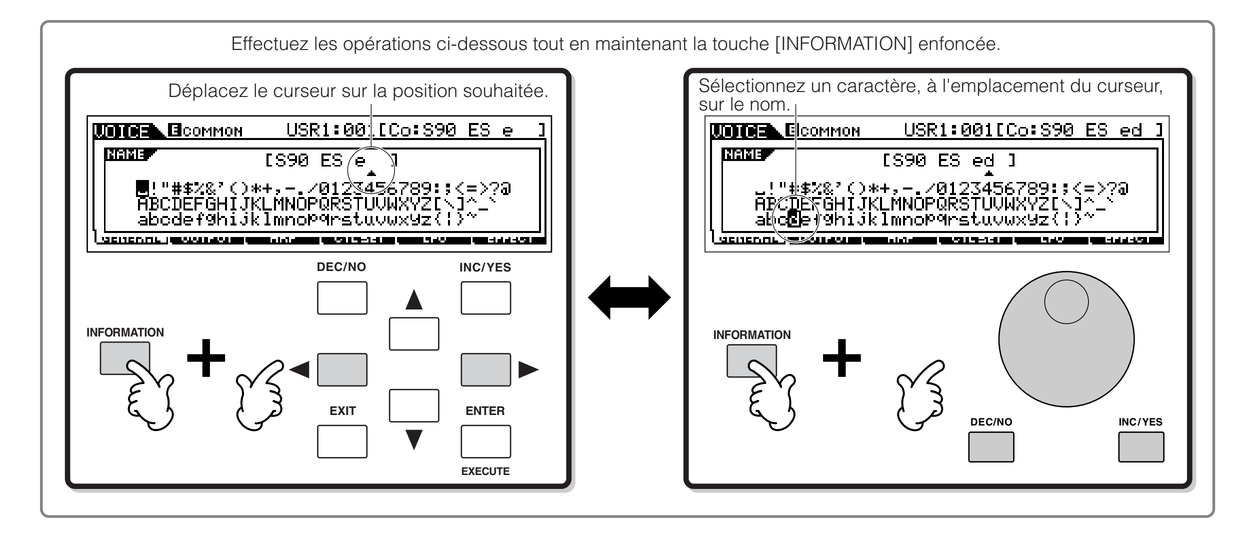
Si vous avez des difficultés à sélectionner les caractères selon la méthode ci-dessus, vous pouvez en utiliser une autre : la sélection de caractères dans une liste.





Lorsque le curseur est positionné sur Name (Nom), l'icône [LIST] (Liste) apparaît. Vous pouvez alors appeler l'écran Character List (Liste des caractères) en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée. Relâchez la touche [INFORMATION] pour revenir à l'écran initial.

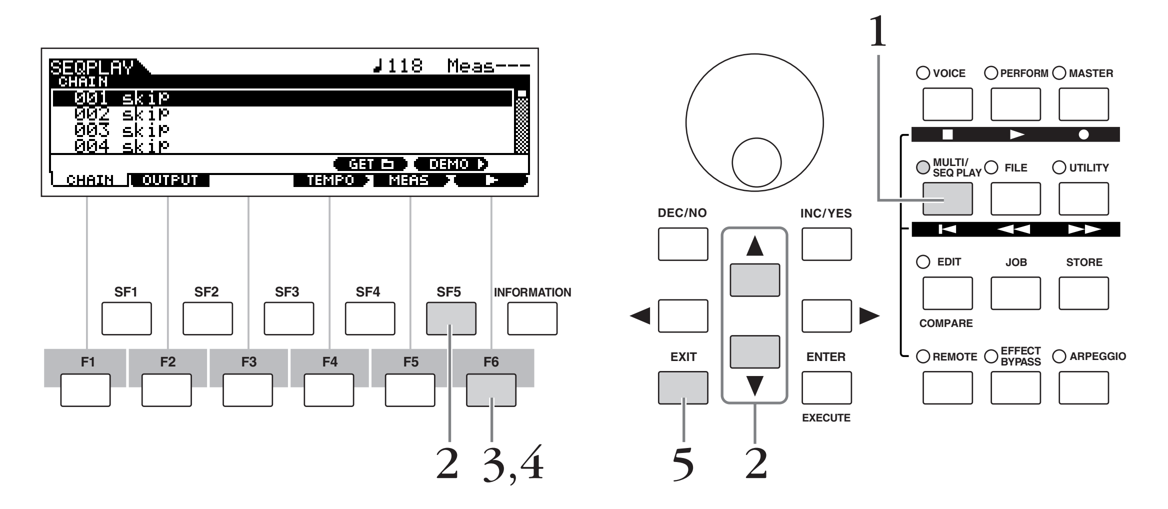
Effectuez les opérations ci-dessous tout en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée.



Reproduction des morceaux de démonstration

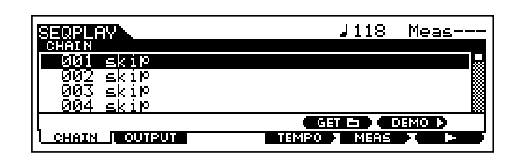
Plusieurs morceaux sont fournis avec le synthétiseur à titre de démonstrations. Dans cette section, vous apprendrez à les reproduire.

NOTE Assurez-vous que le synthétiseur est prêt pour la reproduction. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration et utilisation » en page 8.



1 Appuyez sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] pour passer en mode Sequence Play.

Si l'écran illustré ci-dessous n'apparaît pas, appuyez à nouveau sur la touche [MULTI/SEQ PLAY].



2 Appuyez sur la touche DEMO [SF5] pour appeler les morceaux de démonstration.

NOTE Vous pouvez sélectionner le premier morceau à reproduire à l'aide des [▲][▼].

3 Appuyez sur la touche [F6] ▶ pour débuter la reproduction du morceau de démonstration.

NOTE Vous avez également la possibilité de spécifier le tempo ou la position du morceau. La procédure est identique à celle du mode Sequence Play (page 96).

4 La touche [SF6] ■ vous permet de suspendre la reproduction à un point donné du morceau et de la reprendre au même point ultérieurement.

5 Pour quitter l'écran Demo, arrêtez la reproduction puis appuyez sur la touche [EXIT].

La reproduction du morceau de démonstration continue indéfiniment jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.

Utilisation du S90 ES

Mode Voice Play (Reproduction de voix)

Le mode Voice Play est l'endroit où vous sélectionnez et reproduisez les sons d'instruments (les voix) de ce synthétiseur.

Sélection d'une voix normale

La configuration interne propose deux types de voix : les voix normales et les voix de batterie. Les voix normales sont essentiellement des sons de type instrument de musique en hauteur qui peuvent être reproduites sur la plage du clavier. Les voix de batterie, quant à elles, sont essentiellement des sons de percussion/batterie qui sont affectés à des notes individuelles du clavier. Cette section vous explique comment sélectionner une voix normale.
Vous pouvez sélectionner la voix de votre choix parmi les différentes banques de voix (prédéfinies 1 - 4, utilisateur 1- 2, prédéfinies GM, plug-in 1 - 3), comme illustré ci-dessous.

Banque de voix

Banque utilisateur
Contient les voix que vous avez créées en mode Voice Edit (Edition de voix).

Banque prédéfinie
Contient les voix intégrées dans cet instrument.

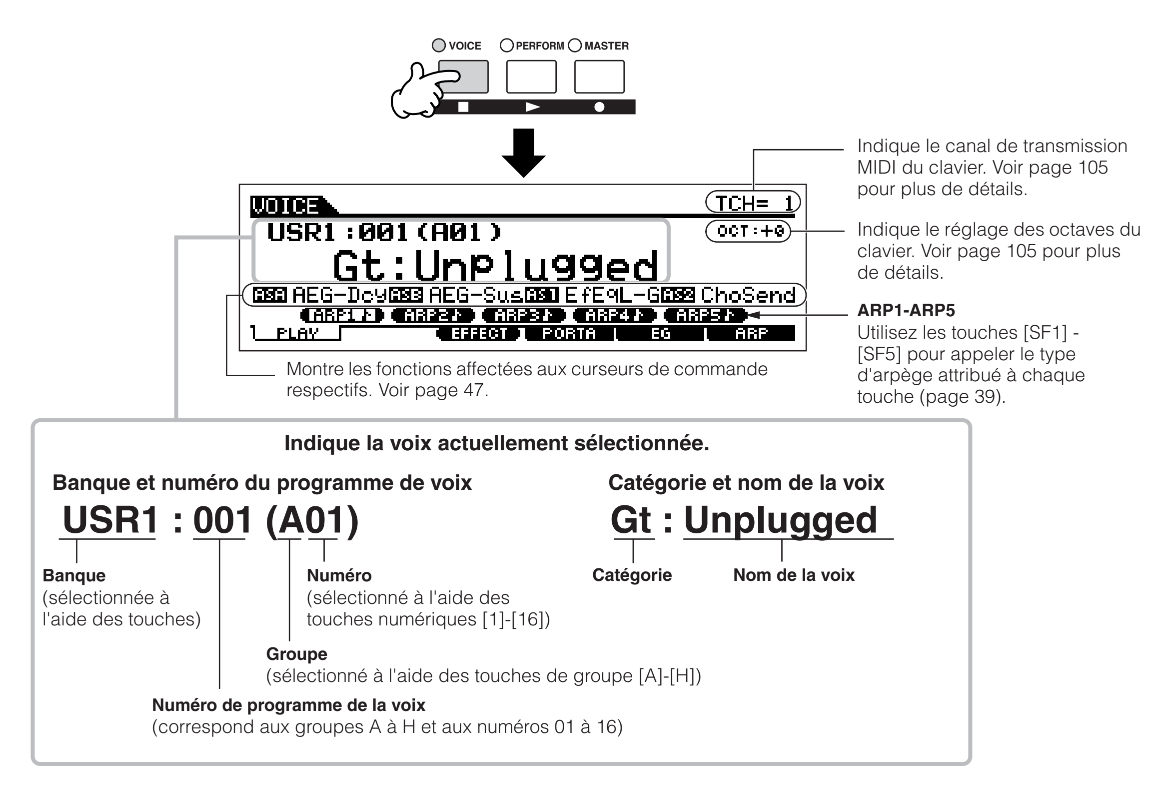
Banque prédéfinie GM
Contient les voix attribuées en fonction de la norme GM. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 112.

Banque plug-in
Disponible lorsque des cartes plug-in sont installées. Voir page 99.

USER 1
USER 2
PRE 1
PRE 2
PRE 3
PRE 4
GM
SLOT 1
SLOT 2
SLOT 3
PLG 1
PLG 2
PLG 3
A. PIANO
KEYBOARD
ORGAN
GUITAR/ PLUCKED
BASS
STRINGS
BRASS
REED/PIPE

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

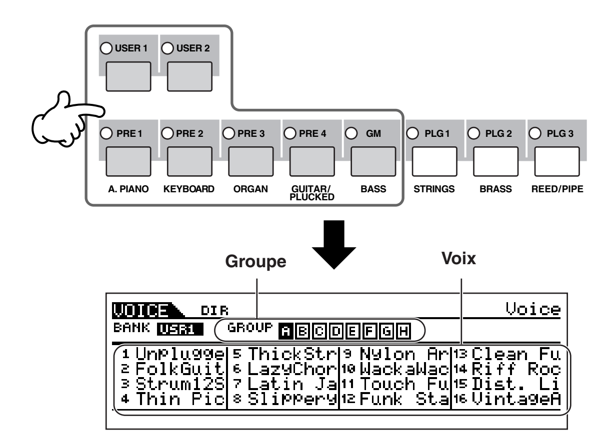
Si vous jouez alors du clavier, vous entendrez la voix affichée à l'écran.
Les paramètres disponibles dans le mode Voice Play sont brièvement expliqués ci-dessous.



NOTE Gardez à l'esprit que les exemples d'écrans fournis dans ce manuel sont uniquement proposés à titre d'information et que leur contenu (par exemple, le nom de la voix dans ce cas-ci) peut différer légèrement des écrans qui apparaissent sur l'instrument.

2 Sélectionnez une banque de voix normales.

Sélectionnez une banque parmi Prédéfinie 1 - 4, Utilisateur 1 - 2 et GM.



A propos des banques utilisateur

Les banques utilisateur contiennent diverses voix paramétrées par défaut.

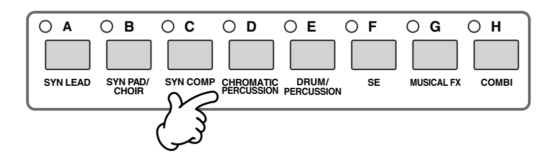
Banque utilisateur 1 (USR1) : Cette banque contient les voix d'origine de la banque utilisateur. Ces voix ne figurent pas dans les banques prédéfinies.

Banque utilisateur 2 (USR2) : Cette banque contient des voix recommandées copiées à partir des banques prédéfinies.

Si une voix d'une banque utilisateur (voix utilisateur) est écrasée ou remplacée, elle est perdue. Lorsque vous enregistrez une voix éditée, veillez à ne pas écraser de voix utilisateur importantes.

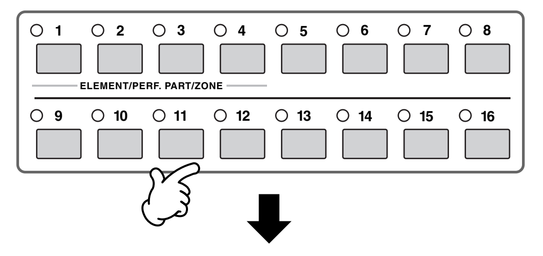
3 Sélectionnez un groupe de voix normales.

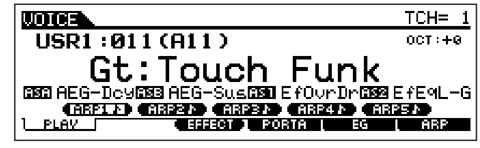
Les voix de chaque banque sont réparties en différents groupes, de [A] à [H]. Sélectionnez un groupe pour afficher les voix qu'il renferme.



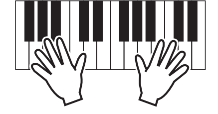
4 Sélectionnez un numéro de voix normale.

Appuyez sur l'une des touches numériques [1] à [16].





5 Jouez du clavier.

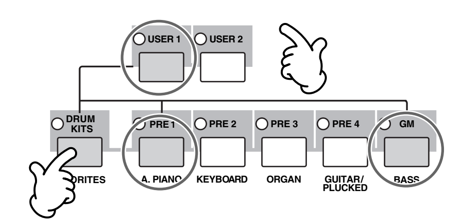


Sélection d'une voix de batterie

1 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play.

2 Sélectionnez une banque de voix de batterie.

Tandis que vous maintenez la touche [DRUM KITS] (Kits de batterie) enfoncée, appuyez sur l'une des touches suivantes : [PRE 1] (batterie prédéfinie), [USER 1] (batterie utilisateur) ou [GM] (batterie GM).



3 Sélectionnez un groupe de voix de batterie.

Cette opération est globalement la même que pour la sélection d'une voix normale. Les numéros de groupes que vous pouvez sélectionner dépendent de la banque choisie à l'étape 2.

4 Sélectionnez un numéro de voix de batterie.

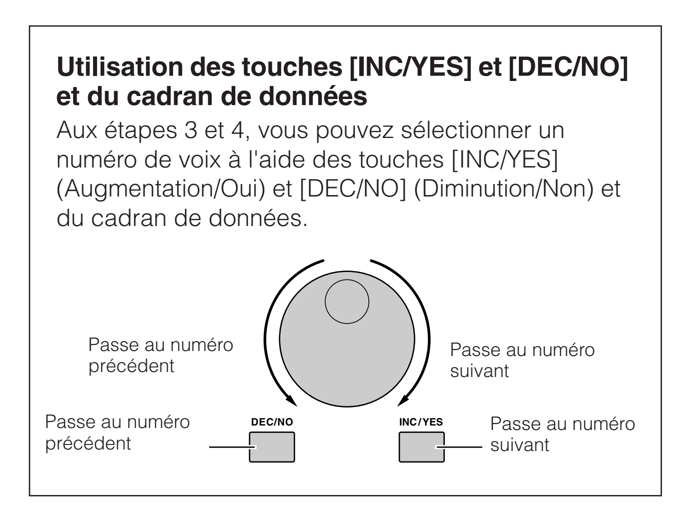
Cette opération est la même que pour la sélection d'une voix normale.

5 Jouez du clavier et vérifiez quel instrument est attribué à chaque touche.

NOTE Pour plus de détails sur les affectations d'instruments à chaque touche, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Utilisation des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données

Aux étapes 3 et 4, vous pouvez sélectionner un numéro de voix à l'aide des touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non) et du cadran de données.

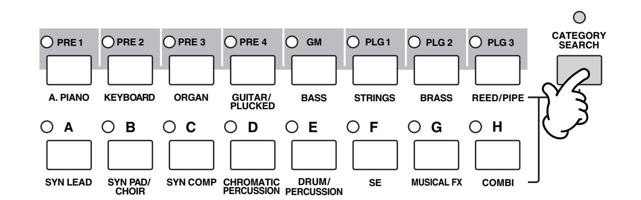


Utilisation de la fonction Category Search (Recherche par catégorie)

Nul doute que vous trouverez beaucoup de plaisir, voire de l'inspiration, à parcourir toutes les voix une par une et à les écouter dans l'ordre — mais cela risque de vous prendre du temps car le S90 ES possède de nombreuses voix. C'est là qu'intervient la fonction Category Search en vous permettant de retrouver rapidement les voix souhaitées, de manière efficace et conviviale. Essayons-la maintenant en recherchant une voix dans la catégorie Pipe Organ (Orgue à tuyaux).

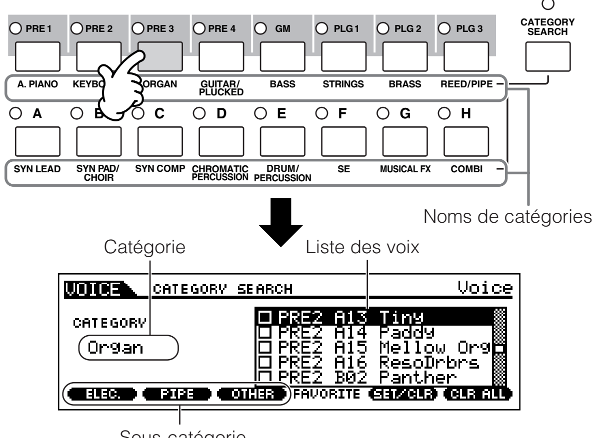
1 Activez la fonction Category Search en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

NOTE Appuyez à nouveau sur la touche [CATEGORY SEARCH] pour désactiver cette fonction.



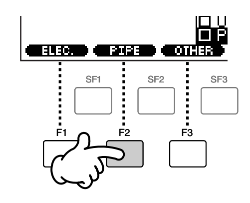
2 Sélectionnez la catégorie Organ (Orgue).

Appuyez sur la touche [PRE 3] ORGAN des touches de banque et de groupe. Les voix de la catégorie Organ apparaissent dans une liste.



3 Sélectionnez la sous-catégorie des orgues à tuyaux.

Les noms des sous-catégories s'affichent au bas de l'écran Category Search. Toutes les catégories sont divisées en deux ou trois sous-catégories afin de faciliter la sélection. Appuyez sur la touche [F2] PIPE (Tuyaux).

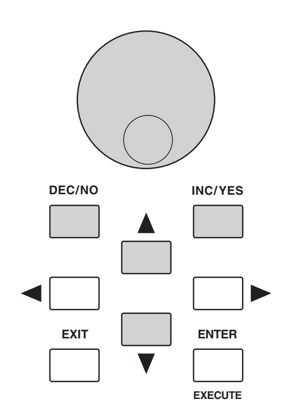


NOTE Une autre manière de sélectionner des catégories consiste à utiliser les touches de curseur pour afficher en surbrillance le nom de la catégorie à l'écran, puis à utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour sélectionner la catégorie en question.

NOTE Il est possible que certaines voix (telles que les voix utilisateur) ne figurent dans aucune catégorie. Vous pouvez les rechercher en paramétrant la catégorie sur « -------- ».

4 Sélectionnez la voix souhaitée dans la liste des voix d'orgue à tuyaux.

Faites défiler les voix disponibles à l'aide du cadran de données. Vous pouvez également utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou celles de curseur [▲][▼].



5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour sélectionner la voix.

NOTE Vous pouvez également sélectionner la voix à l'aide des touches [CATEGORY SEARCH] et [EXIT] (Quitter).

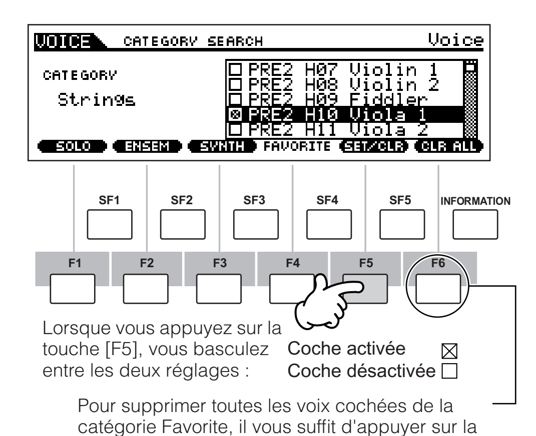
Favorite Category (Catégorie préférée)

Le S90 ES vous permet également de regrouper vos voix préférées et de créer votre propre catégorie « Favorite ». En plaçant les voix que vous utilisez le plus souvent dans la catégorie Favorite, vous pouvez les sélectionner rapidement et facilement par la suite.

1 Sélectionnez la voix à l'aide de la fonction Category Search.

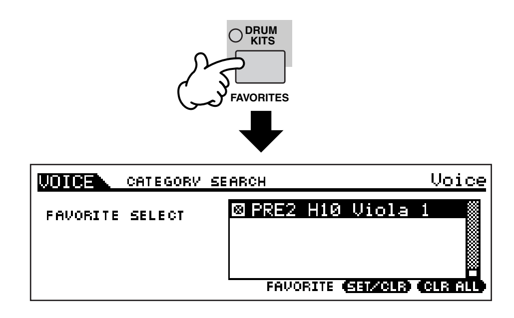
2 Enregistrez la voix sélectionnée à l'étape 1 dans la catégorie Favorite en appuyant sur la touche [F5] SET/CLR pour cocher la case en regard du nom de la voix.

Vous pouvez désélectionner la voix en appuyant à nouveau sur la touche [F5].



3 Appuyez sur la touche [FAVORITE] pour afficher les voix affectées à la catégorie Favorite à l'étape 2.

Vous pouvez également utiliser les touches [F5] SET/CLR et [F6] CLR ALL dans cet écran pour enregistrer/supprimer des voix dans la catégorie Favorite.



4 Appuyez sur la touche [FAVORITES] pour retourner à l'écran Category Search.

5 Lorsque vous appuyez sur la touche [CATEGORY SEARCH] pour quitter l'écran Category Search, les réglages de la catégorie Favorite sont automatiquement stockés dans la mémoire interne.

⚠ *ATTENTION*

Les réglages effectués aux étapes 2 et 3 sont perdus si vous mettez l'appareil hors tension sans exécuter l'étape 5.

⚠ *ATTENTION*

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Laisser l'appareil sous tension) s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

Mode Performance Play (Reproduction de performance)

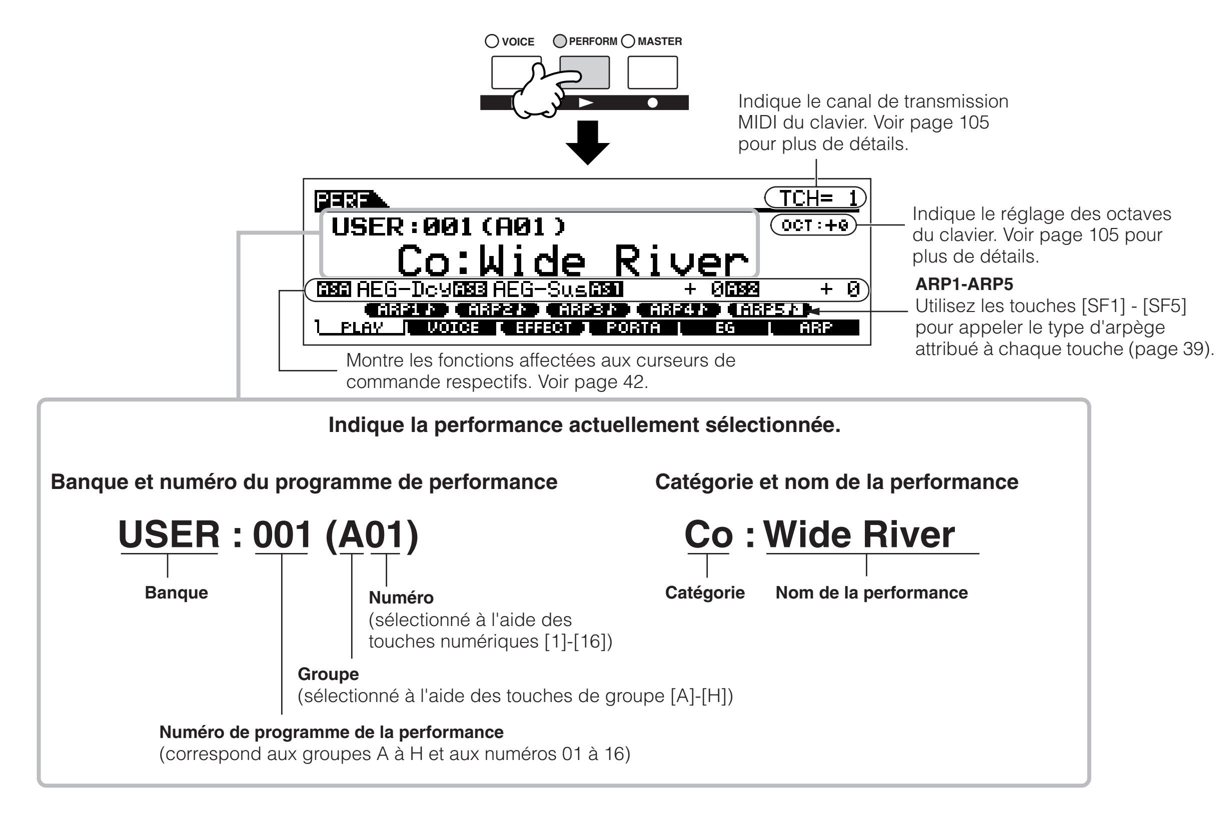
Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties différentes. Cela vous permet par exemple de jouer des voix de flûte, de violon et de timbales en couche sur le clavier ou de partager le clavier en fonction des parties de basse et de mélodie, puis de jouer les deux instruments et d'obtenir un effet de duo — même si vous êtes seul à jouer.

Sélection d'une performance

128 performances (1 banque) sont proposées dans la mémoire utilisateur interne. Le mode Performance Play vous permet de sélectionner et de reproduire des performances utilisateur individuelles.
Dans la mesure où il n'existe qu'une seule banque pour les performances, il n'est pas nécessaire de sélectionner une banque de performances.

1 **Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play.**

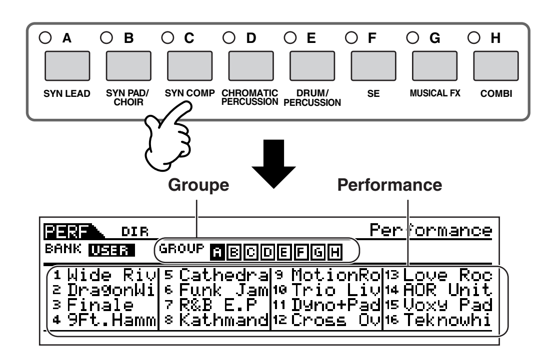
Si vous jouez alors du clavier, vous entendrez la performance affichée à l'écran. Les paramètres disponibles dans le mode Performance Play sont brièvement expliqués ci-dessous.



NOTE Gardez à l'esprit que les exemples d'écrans fournis dans ce manuel sont uniquement proposés à titre d'information et que leur contenu (par exemple, le nom de la performance dans ce cas-ci) peut différer légèrement des écrans qui apparaissent sur l'instrument.

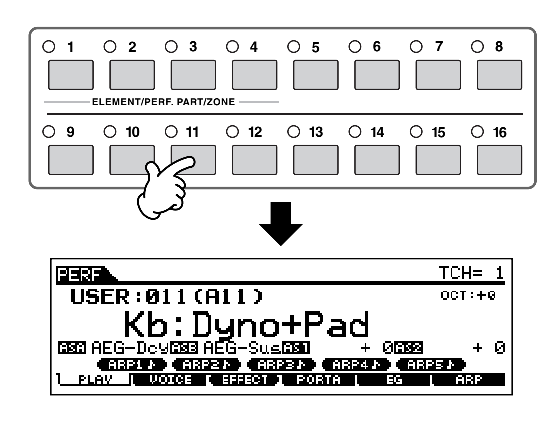
2 Sélectionnez un groupe de performances.

Les performances sont réparties en plusieurs groupes, de [A] à [H]. Sélectionnez un groupe pour afficher une liste des performances.

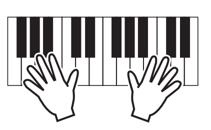


3 Sélectionnez un groupe de performances.

Appuyez sur une des touches numériques [1] à [16].

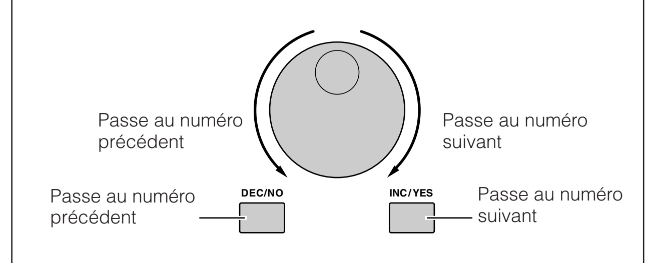


4 Jouez du clavier.



Utilisation des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données

Plutôt que d'utiliser les touches de banque/groupe décrites aux étapes 2 et 3 ci-dessus, vous pouvez sélectionner une performance à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.



Utilisation de la fonction Category Search

Tout comme dans le mode Voice Play, vous pouvez utiliser les fonctions Category Search et Favorite Category dans le mode Performance Play.
Pour plus de détails sur l'utilisation de la fonction, reportez-vous à la page 32.

Création d'une performance en combinant les voix

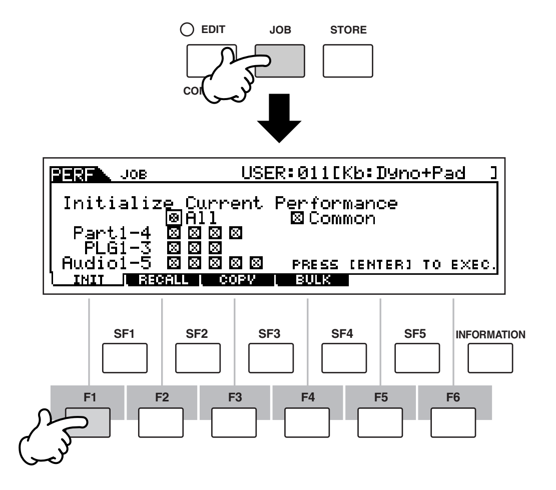
Les performances peuvent comprendre quatre parties au maximum, chacune pouvant être attribuée à une voix différente. Dans cette section, nous allons créer une performance en combinant deux voix.

Préparation de la création de la performance (initialisation de la performance)

1 **Sélectionnez la performance souhaitée dans le mode Performance Play.**

2 **Appuyez sur la touche [JOB] (Tâche), puis sur [F1].**

L'écran Initialize (Initialiser) apparaît. Cochez la case « ALL » pour initialiser toutes les données de la performance. Pour plus de détails sur la fonction Initialize, reportez-vous à la page 156.



3 **Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)**

Appuyez sur la touche [INC/YES] pour initialiser la performance.

NOTE Veuillez noter que lorsque vous exécutez l'opération Store en appuyant sur la touche [STORE] (Stocker) ici, la performance de la destination est remplacée par la performance initialisée créée à l'étape 3 ci-dessus.

NOTE Pour plus d'informations sur l'opération Store, reportez-vous à la page 56.

4 **Appuyez sur la touche [PERFORM].**

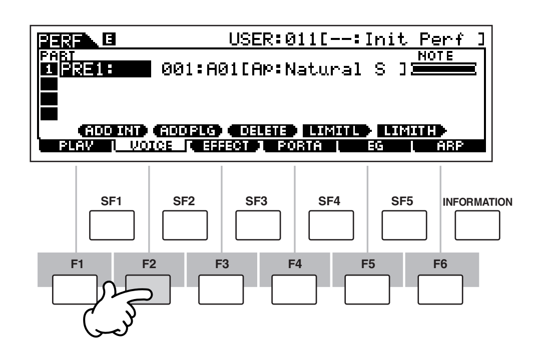
Le nom de la performance actuelle est remplacé par « Init Perf » à l'écran.

NOTE Lorsque vous initialisez une performance, la voix de la banque prédéfinie 1, la voix numéro 1 est assignée à la partie 1 par défaut.

Reproduction de plusieurs voix ensemble (couche)

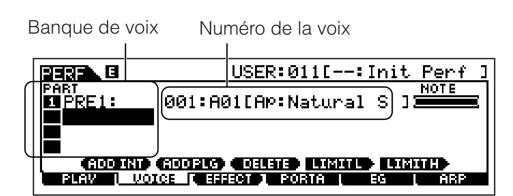
5 **Appuyez sur la touche [F2] VOICE.**

Cette opération appelle une liste indiquant quelle voix est attribuée à chaque partie de la performance en cours. Dans la mesure où la performance en cours a été initialisée, la seule voix de la performance est « PRE1 : Natural S », qui est attribuée à la partie 1.



6 **Attribuez la voix de votre choix à la partie 2.**

6-1 **Positionnez le curseur sur la banque de voix ou le numéro de voix de la partie 2.**

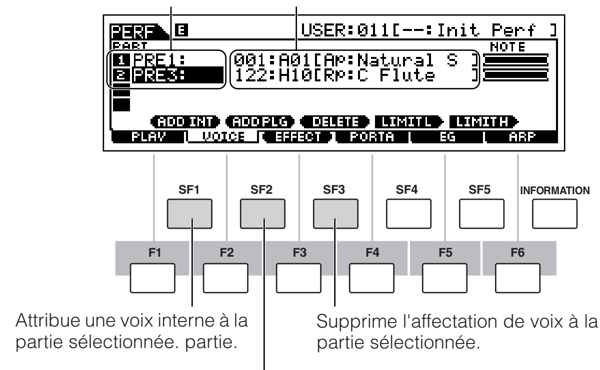


6-2 **Appuyez sur la touche [SF1] ADD INT (Ajouter interne). Vous pouvez alors attribuer la voix interne sélectionnée à la partie 2.**

NOTE Lorsque vous attribuez une voix provenant d'une carte plug-in à partie unique (page 99) à une partie, appuyez sur la touche [SF2] ADD PLG (Ajouter plug-in).

6-3 Sélectionnez la voix attribuée à la partie 2 en procédant de la même manière qu'aux étapes 2 - 4 de la section « Sélection d'une voix normale » ou « Sélection d'une voix de batterie » (page 30).

Vous pouvez sélectionner la banque ou le numéro souhaité directement avec les touches [DEC/NO] et [INC/YES] et le cadran de données. Vous pouvez également utiliser la fonction Category Search (page 32). Dans cet exemple, nous allons assigner une voix de flûte (PRE3 : C Flute) à la partie 2.

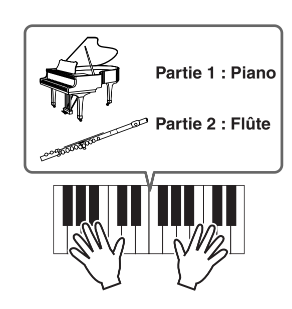


Attribue une voix plug-in à la partie sélectionnée. (Disponible lorsqu'une carte plug-in est installée.)

NOTE Les voix de la carte plug-in à plusieurs parties PLG100-XG ne peuvent pas être attribuées aux parties de performance ; elles sont spécifiquement conçues pour être utilisées dans le mode Multi pour la reproduction de données de morceau XG.

7 Jouez du clavier.

La partie 1 (voix de piano) et la partie 2 (voix de flûte) peuvent être reproduites à l'unisson.



Nous allons ensuite diviser le clavier en deux sections pour chaque voix.

Division du clavier en deux sections distinctes – Split (Partage)

8 Attribuez la voix de la partie 1 à la plage inférieure.

8-1 Positionnez le curseur sur la partie 1.

8-2 Appuyez sur une note du clavier tout en maintenant la touche [SF5] LIMIT H (Limite supérieure) enfoncée pour régler la note la plus haute de la partie 1.

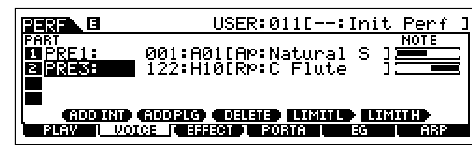
NOTE Notez que la barre sombre (au niveau de « NOTE ») de la partie 1 change à mesure que la plage de notes est modifiée.

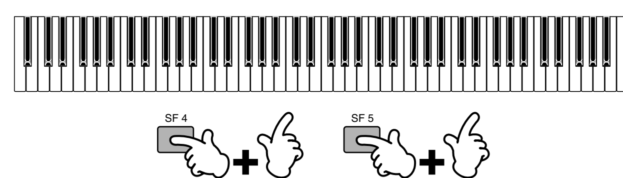
9 Attribuez la voix de la partie 2 à la plage supérieure.

9-1 Positionnez le curseur sur la partie 2.

9-2 Appuyez sur une note du clavier tout en maintenant la touche [SF4] LIMIT L (Limite inférieure) enfoncée pour régler la note la plus basse de la partie 2.

NOTE Notez que la barre sombre (au niveau de « NOTE ») de la partie 2 change à mesure que la plage de notes est modifiée.



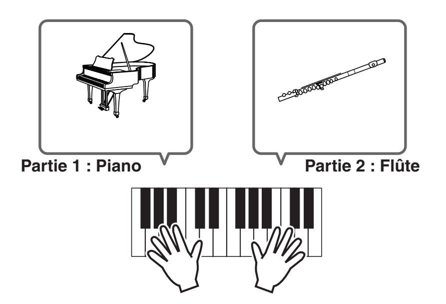


Limite de note inférieure

Limite de note supérieure

10 Jouez du clavier.

Utilisez la main gauche pour jouer les sons de piano et la main droite pour jouer ceux de flûte.



Réglage du niveau des parties et stockage de la performance

11 Réglez le volume des parties 1 et 2 à l'aide des curseurs de commande.

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 42.

12 Stockez les réglages sous forme de performance utilisateur dans le mode Performance Store (Stockage de performance).

Pour plus de détails sur l'opération Store, reportez-vous à la page 56.

NOTE Si vous éditez un programme et que vous sélectionnez un autre programme sans enregistrer celui que vous avez édité, toutes les modifications apportées seront perdues.

Dans la section ci-dessus, vous avez appris comment attribuer deux voix à deux parties différentes. Utilisez la même procédure pour attribuer des voix aux parties 3 et 4 et créer un son d'orchestre complet ou le son d'un orchestre à 3 ou 4 instruments en utilisant un seul S90 ES. Vous pouvez également utiliser les performances prédéfinies en tant que points de départ pour la création de vos propres combinaisons de voix personnalisées.

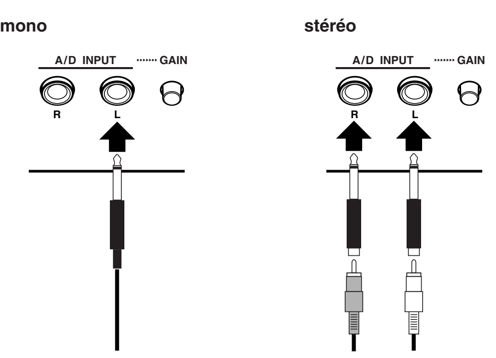
Utilisation d'un son de microphone ou d'autres périphériques audio

L'un des gros avantages du mode Performance est qu'il vous permet d'affecter le son d'entrée A/N (par exemple, votre voix via un microphone, une guitare, une basse ou un lecteur CD) comme s'il s'agissait de l'une des quatre parties d'une performance. Différents paramètres tels que le volume, le panoramique et l'effet peuvent être affectés à cette partie, le son étant émis en même temps que d'autres parties. Ces paramètres sont définis et stockés dans le mode Performance Store pour chaque performance.

NOTE La partie d'entrée audio est également disponible dans le mode Multi, mais pas dans le mode Voice. La procédure et les explications fournies ici s'appliquent également au mode Multi.

1 Prenez soin de mettre le S90 ES hors tension et de régler le bouton GAIN du panneau arrière sur le minimum.

2 Branchez le périphérique externe dans la (les) prise(s) A/D INPUT (Entrée A/N) située(s) sur le panneau arrière.

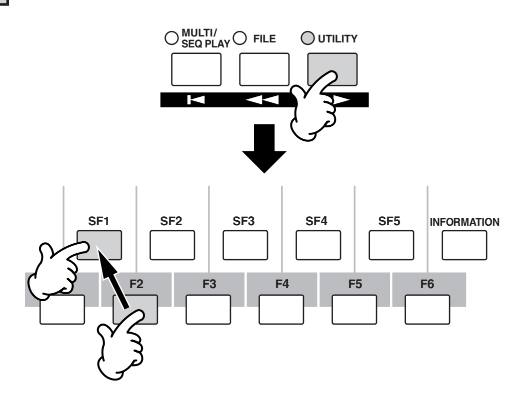


NOTE Il est recommandé d'utiliser un microphone dynamique standard. (Le S90 ES ne prend pas en charge les microphones à condensateur à alimentation fantôme.)

3 Mettez le périphérique externe sous tension, puis le S90 ES.

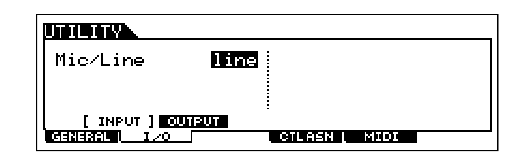
4 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play et sélectionnez la performance de votre choix.

5 Appuyez sur la touche [UTILITY] (Utilitaire) pour passer au mode Utility, puis sur la touche [F2] I/O (E/S) et enfin sur la touche [SF1] INPUT (Entrée).



6 Réglez le paramètre Mic/Line (Micro/Ligne).

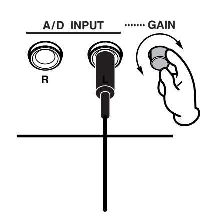
Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (par exemple, un microphone, une guitare ou une basse) est faible, réglez ce paramètre sur « mic ». Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (par exemple, un clavier de synthétiseur, un lecteur CD) est élevé, réglez-le sur « line ».



NOTE Ce réglage est disponible dans tous les modes. Si vous souhaitez le stocker, appuyez sur la touche [STORE].

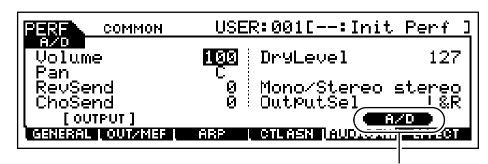
7 Réglez le niveau d'entrée du périphérique externe à l'aide du bouton GAIN situé sur le panneau arrière tout en écoutant le son du périphérique externe.

NOTE Si vous utilisez la partie d'entrée du mLAN, le bouton GAIN sera sans effet sur le niveau d'entrée.



8 Au besoin, réglez les paramètres liés à l'entrée audio depuis l'écran AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Pour plus de détails sur les différents paramètres, reportez-vous à la page 151 de la section Références.



Si la carte en option mLAN16E est installée, appelez l'écran A/D en appuyant sur la touche [SF5].

9 Stockez les réglages sous forme de performance utilisateur dans le mode Performance Store (page 56).

Utilisation de la fonction Arpeggio (Arpège)

La fonction polyvalente Arpeggio vous permet de reproduire automatiquement différents rythmes et phrases simplement en appuyant sur une touche ou en jouant un accord. Le S90 ES contient une grande variété d'arpèges (1 787 au total) depuis des phrases populaires traditionnelles aux derniers motifs rythmiques d'avant-garde. Vous pouvez en outre attribuer vos arpèges préférés aux touches [SF1] - [SF5] et basculer instantanément entre les phrases d'arpège. Cette puissante fonction est une source inépuisable d'inspiration et vous aidera à créer facilement et rapidement des riffs, des phrases et des morceaux. Dans la mesure où les voix et les performances prédéfinies possèdent déjà leurs propres types d'arpège, vous devez juste sélectionner la voix souhaitée et activer la fonction Arpeggio.

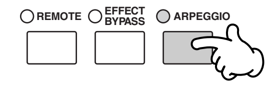


Pour plus de détails sur la fonction Arpeggio, reportez-vous à la page 124.

NOTE Dans les modes Performance et Multi, il est impossible de reproduire des types d'arpège différents pour chaque partie.

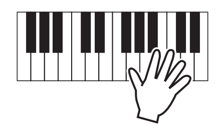
1 **Appuyez sur la touche [ARPEGGIO] pour activer la fonction Arpeggio.**

La sélection de certains programmes (voix, performances, multis) allume automatiquement ce voyant.



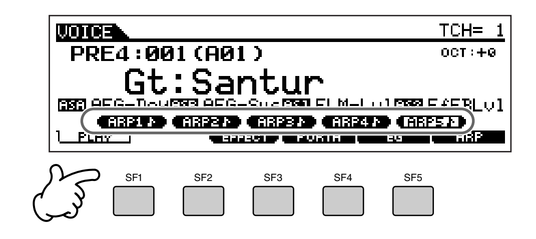
2 **Jouez une ou plusieurs notes au clavier pour lancer la reproduction de l'arpège.**

Le motif rythmique ou la phrase joué(e) dépend des notes ou accords joués, ainsi que du type d'arpège sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 124 de la section Structure de base.



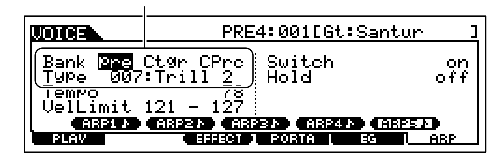
■ Modification du type d'arpège pendant votre performance au clavier

Un type d'arpège différent est attribué à chacune des touches [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 pour chaque voix prédéfinie. Lorsque l'icône représentant une note de musique apparaît à droite du numéro de l'arpège dans l'écran (voir ci-dessous), cela signifie qu'un type d'arpège est attribué à la touche correspondante. Le type d'arpège sélectionné apparaît en surbrillance. Testez divers types d'arpège en appuyant sur les touches [SF1] - [SF5].



Vous pouvez vérifier le type d'arpège actuellement sélectionné dans l'écran [F6] ARP.

Type d'arpège actuellement sélectionné.



Banque	Sélectionne « pre » (Prédéfini) ou « usr » (Utilisateur). Pour pouvoir reproduire des arpèges de la banque « usr », les données d'arpège utilisateur du MOTIF ES doivent être chargées sur le S90 ES.
Ctgr	Pour plus de détails, reportez-vous à la page 124.
Type	Reportez-vous à la Liste des données fournie à part pour plus de détails.

NOTE Vous pouvez charger des données d'arpège utilisateur depuis le MOTIF ES vers le S90 ES. Par contre, vous ne pouvez pas créer de telles données sur le S90 ES.

Enregistrement de vos types d'arpège préférés sur les touches [SF1] - [SF5]

Vous pouvez modifier les réglages par défaut et attribuer les types d'arpège souhaités aux touches [SF1] - [SF5].

1 **Sélectionnez la voix, la performance ou le multi souhaité(e) et appuyez sur la touche [ARPEGGIO] pour activer la fonction Arpeggio.**

2 **Sélectionnez le type d'arpège souhaité dans l'écran [VOICE] → écran [F6] (ou [F5]) ARP.**

3 **Tandis que vous maintenez la touche [STORE] enfoncée, appuyez sur l'unes des touches [SF1] - [SF5].**

Le type d'arpège actuellement sélectionné est attribué à la touche enfoncée. Si vous exécutez cette opération alors que le voyant [ARPEGGIO] est éteint, aucun type d'arpège n'est attribué à la touche enfoncée.

4 **Répétez les étapes 2 à 3, si nécessaire.**

5 **Enregistrez les modifications en tant que voix utilisateur, performance utilisateur ou multi utilisateur (pages 50, 56, 76).**

Astuce — Transmission de la reproduction de l'arpège sous la forme de données MIDI

Si vous souhaitez utiliser les arpèges pour déclencher d'autres générateurs de sons MIDI ou enregistrer les données MIDI des arpèges sur un séquenceur pour les modifier ultérieurement, vous pouvez transférer les données de reproduction des arpèges en tant que données MIDI. Pour ce faire, réglez les paramètres de commutation suivants sur « on » :

- **Arpège de voix :**

Mode Voice → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → OutputSwitch

- **Arpège de performance/multi :**

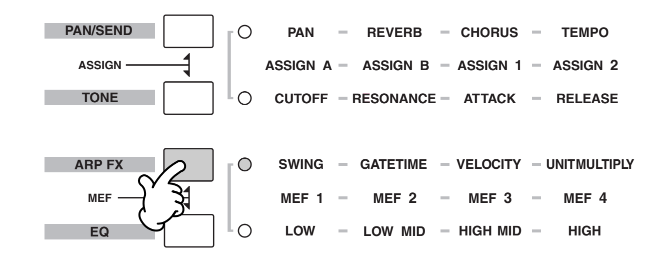
Mode Performance/mode Multi → sélection d'une performance/d'un multi → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4]OUT CH → OutputSwitch

■ Contrôle de la reproduction de l'arpège à l'aide des curseurs de commande

Ces quatre curseurs de commande vous permettent d'ajuster le tempo et le volume de la reproduction de l'arpège. Si le résultat vous convient et que vous souhaitez l'enregistrer, vous pouvez stocker les modifications en tant que voix utilisateur, performance utilisateur ou multi utilisateur.

1 **Appuyez sur la touche [ARP FX] (Effet d'arpège) pour allumer le voyant.**

La sélection de certaines voix allume automatiquement ce voyant.



2 **Déplacez les curseurs pendant la reproduction de l'arpège.**

Pour plus de détails sur les fonctions contrôlées par les curseurs, reportez-vous à la page 42.

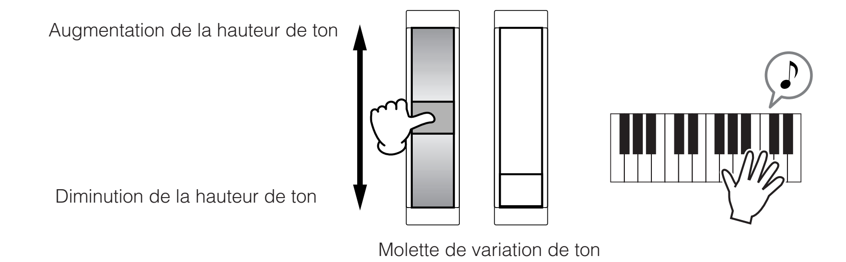
3 **Si vous êtes satisfait des résultats, vous pouvez stocker les modifications en tant que voix utilisateur, performance utilisateur ou multi utilisateur (pages 50, 56, 76).**

Utilisation des contrôleurs du S90 ES

Cette section vous explique comment modifier les sons à l'aide des contrôleurs du S90 ES. En cas d'utilisation des contrôleurs externes, reportez-vous à la page 59.

Molette de variation de ton

Utilisez la molette de variation de ton pour faire varier les notes vers le haut (en faisant tourner la molette à l'opposé de vous) ou le bas (en la faisant tourner vers vous) tandis que vous jouez du clavier. La molette de variation de hauteur de ton est auto-centrée et revient donc automatiquement à la hauteur de ton normale lorsqu'elle est relâchée. Essayez de manipuler la molette tandis que vous appuyez sur une note du clavier.



Molette de variation de ton

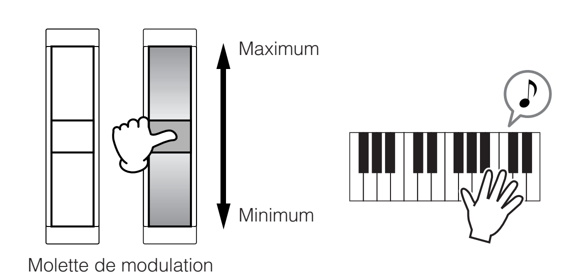
Dans le cas d'une performance, le réglage Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) dépend du réglage de la voix attribuée à chaque partie (effectué en mode Voice).

NOTE
- Le réglage Pitch Bend Range de chaque voix peut être modifié dans l'écran « OTHER » ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER) et être stocké en tant que voix utilisateur dans le mode Voice Store.
- Le réglage Pitch Bend Range vous permet également de régler la molette pour faire varier les notes vers le haut ou le bas dans la direction opposée (autrement dit, la hauteur de ton diminue lorsque vous déplacez la molette vers le haut).

NOTE Des fonctions autres que Pitch Bend peuvent être affectées à la molette de variation de ton dans l'écran « CTL SET » ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Ces réglages peuvent être stockés en tant que voix utilisateur dans le mode Voice Store. Même si une fonction différente est attribuée à cette molette, la fonction Pitch Bend reste disponible et des messages de variation de ton continuent d'être générés lorsque la molette est utilisée.

Molette de modulation

Même si la molette de modulation est généralement utilisée pour appliquer un effet de vibrato au son, d'autres fonctions et effets sont attribués à la molette dans le cas de nombreuses voix prédéfinies. Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus l'effet appliqué au son est important. Testez la molette de modulation avec diverses voix prédéfinies tout en jouant au clavier.



Molette de modulation

Dans le cas d'une performance, l'effet de la molette de modulation dépend du réglage de la voix attribuée à chaque partie (effectué en mode Voice).

NOTE Pour éviter d'appliquer accidentellement des effets à la voix actuelle, vérifiez que la molette de modulation est réglée sur le minimum avant de commencer à jouer.

NOTE Différentes fonctions peuvent être affectées à la molette de modulation dans l'écran « CTL SET » ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Ces réglages peuvent être stockés en tant que voix utilisateur dans le mode Voice Store.

Curseurs de commande

Modification des sons

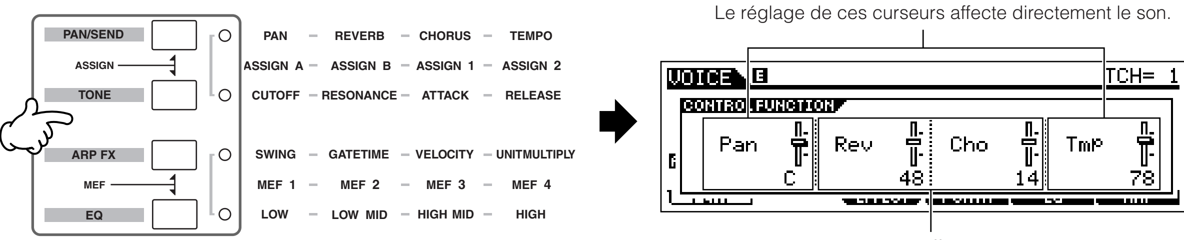
Les curseurs de commande sont des fonctions très performantes pour les performances en live dans la mesure où ils vous permettent de modifier la clarté et les caractéristiques tonales de la voix, de la performance ou du multi en cours en temps réel, tandis que vous jouez. Le déplacement d'un curseur vers l'avant augmente l'effet et vers l'arrière le diminue.
Les curseurs peuvent être utilisés pour différents « jeux » de fonctions. Vous pouvez sélectionner le jeu de fonctions à attribuer aux curseurs en appuyant sur la touche de fonction Control (comme illustré ci-dessous).

Jeux de fonctions attribués aux curseurs de commande

Fonctionnement	Voyant allumé	Fonctions commandées par chaque curseur			
		Curseur de commande 1	Curseur de commande 2	Curseur de commande 3	Curseur de commande 4
Lorsque vous appuyez sur la touche [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi)	Touche [PAN/SEND]	Pan (position stéréo)	Reverb Send Level (Niveau d'envoi de réverbération)	Chorus Send Level (Niveau d'envoi de chœur)	Tempo du mode Sequence Play/de la reproduction de l'arpège
Lorsque vous appuyez sur la touche [TONE] (Timbre)	Touche [TONE]	Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure du filtre) (niveau de clarté)	Resonance (Résonance) (niveau du signal dans la zone de la fréquence de coupure)	Attack Time (Temps d'attaque) du son	Release Time (Temps de relâchement) du son (temps de chute du son après le relâchement de la touche)*
Lorsque vous appuyez sur la touche [ARP FX] (Effet d'arpège)	Touche [ARP FX]	Niveau de swing de la reproduction de l'arpège	Durée des notes (longueur) de la reproduction de l'arpège	Vélocité de la reproduction de l'arpège	Durée de reproduction de l'arpège
Lorsque vous appuyez sur la touche [EQ] (Egaliseur)	Touche [EQ]	Bande inférieure de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance, égaliseur de parties en mode Multi/Sequence Play	Bande inférieure moyenne de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance, égaliseur de parties en mode Multi/Sequence Play	Bande supérieure moyenne de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance. (Non disponible dans le mode Multi/Sequence Play.)	Bande supérieure de l'égaliseur principal en mode Voice/Performance, égaliseur de parties en mode Multi/Sequence Play
Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [PAN/SEND] et [TONE]	Touche [PAN/SEND] Touche [TONE]	Fonction attribuée depuis l'écran [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF2] ASSIGN (page 165) en mode Utility		Fonction attribuée à chaque voix depuis l'écran [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET (page 131)	
Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [TONE] et [ARP FX]**	Toutes les touches sont désactivées	Fonction attribuée à chaque piste maître depuis l'écran [MASTER] → [EDIT] → sélection d'une zone → [F5] CS (page 174)			
Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]	Touche [ARP FX] Touche [EQ]	Fonction attribuée aux paramètres Master Effect depuis l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.			

* Dans le cas des voix de batterie, cela modifie le temps de chute de toutes les notes jouées, qu'elles soient maintenues ou relâchées.
** Disponible uniquement lorsque Zone Switch (Commutateur de zone) est réglé sur « on » en mode Master (page 92).

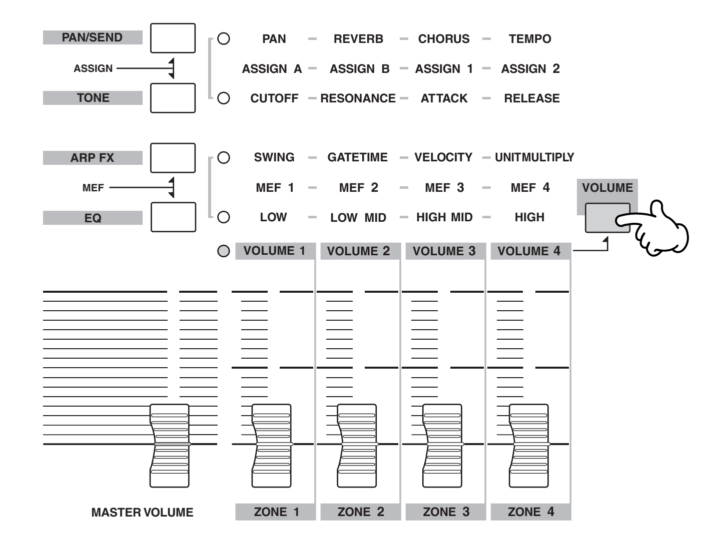
Lorsque vous appuyez sur l'une des touches de fonction Control, le ou les voyants des touches s'allument en fonction du tableau ci-dessus et l'état des curseurs de commande (fonctions actuellement attribuées et valeurs définies) s'affiche sur l'écran LCD. L'aspect du curseur à l'écran correspond à l'état actuel de la commande qui lui est attribuée. Lorsque le graphique d'un curseur apparaît à l'écran avec un ombre, le curseur de commande correspondant sur le panneau affecte le son comme indiqué. Un graphique de curseur sans ombre indique que la position du curseur de commande actuel diffère de la valeur réelle du paramètre. Dans ce cas, le déplacement du curseur n'affecte pas le son tant que le curseur n'atteint pas la valeur actuelle du paramètre (après quoi le graphique du curseur a une ombre).



Le réglage de ces curseurs n'affecte pas le son tant que la valeur actuelle n'est pas atteinte.

Modification du volume

Vous pouvez utiliser les curseurs de commande pour régler le volume correspondant en temps réel en appuyant sur la touche [VOLUME]. Cela vous permet d'ajuster des réglages de volume indépendants de la voix ou de la performance jouée sur le clavier ou ceux d'un multi (page 70).



Jeux de fonctions attribués aux curseurs de commande

Mode		Fonctions commandées par chaque curseur			
		Curseur de commande 1	Curseur de commande 2	Curseur de commande 3	Curseur de commande 4
Mode Voice	Lorsqu'une voix normale est sélectionnée (page 30)	Volume de l'élément 1*	Volume de l'élément 2*	Volume de l'élément 3*	Volume de l'élément 4*
	Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée (page 32)	Volume de l'ensemble du son de la voix (le déplacement de n'importe quel curseur produit le même volume)			
Mode Performance		Volume de la partie 1	Volume de la partie 2	Volume de la partie 3	Volume de la partie 4
Mode Multi/Sequence Play	Lorsque les pistes (parties) 1 à 4 sont sélectionnées	Volume de la piste 1 (partie 1)	Volume de la piste 2 (partie 2)	Volume de la piste 3 (partie 3)	Volume de la piste 4 (partie 4)
	Lorsque les pistes (parties) 5 à 8 sont sélectionnées	Volume de la piste 5 (partie 5)	Volume de la piste 6 (partie 6)	Volume de la piste 7 (partie 7)	Volume de la piste 8 (partie 8)
	Lorsque les pistes (parties) 9 à 12 sont sélectionnées	Volume de la piste 9 (partie 9)	Volume de la piste 10 (partie 10)	Volume de la piste 11 (partie 11)	Volume de la piste 12 (partie 12)
	Lorsque les pistes (parties) 13 à 16 sont sélectionnées	Volume de la piste 13 (partie 13)	Volume de la piste 14 (partie 14)	Volume de la piste 15 (partie 15)	Volume de la piste 16 (partie 16)

* Un élément est l'unité fondamentale de génération de sons d'une voix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 44.

NOTE Le curseur [MASTER VOLUME] permet de régler le niveau de sortie général de l'instrument. D'autre part, les curseurs de commande règlent la valeur du volume MIDI pour l'élément ou la partie correspondant(e).

Indicateur Edit (Edition)

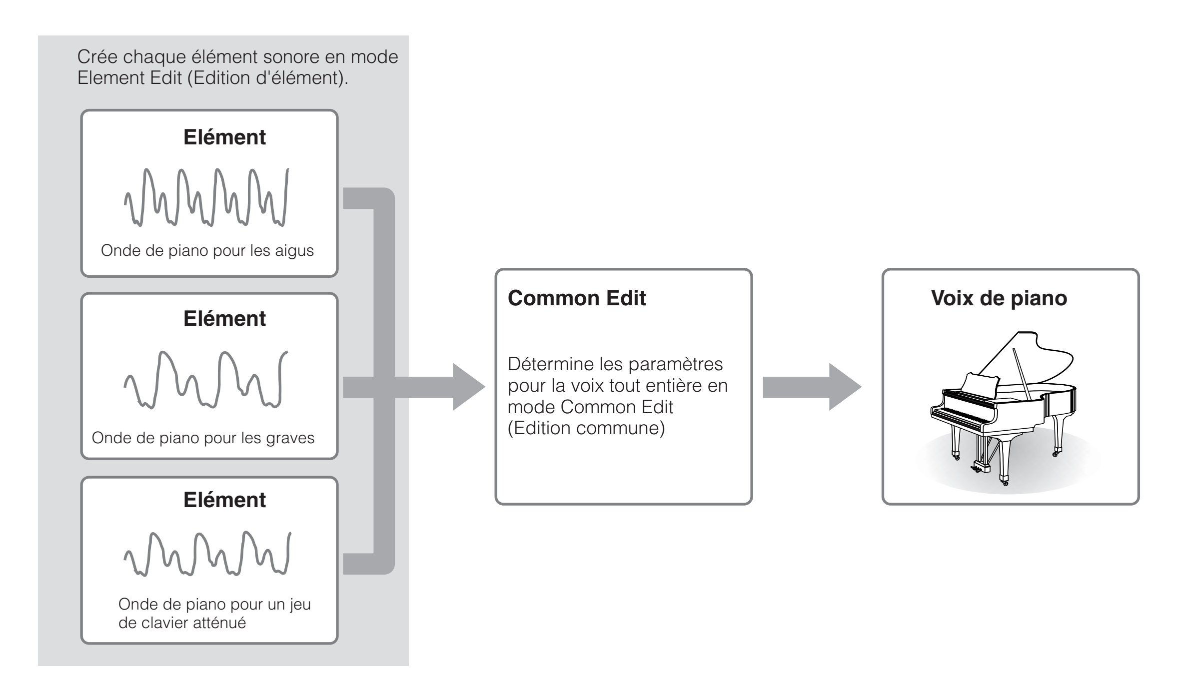
Le déplacement des curseurs modifie directement les paramètres de la voix, de la performance ou du multi. Lorsqu'un des paramètres est modifié, l'indicateur [E] (Edition) apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il signale que la voix, la performance ou le multi actuel(le) a été modifié(e) mais pas encore enregistré(e).
Pour plus de détails sur l'indicateur Edit, reportez-vous à la page 25.

Edition de programme

Edition de voix

Chaque voix comprend au maximum quatre éléments. Un élément est composé d'une forme d'onde de base, le son élémentaire d'un instrument musical, auquel s'appliquent les différents paramètres de traitement du synthétiseur, utilisés pour améliorer, changer ou définir le son, comme par exemple les commandes de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.

Par exemple, une voix de piano peut être constituée de différentes formes d'onde de piano : une forme d'onde pour les aigus, une autre pour les graves, ainsi que des formes d'onde destinées au jeu de clavier atténué. En combinant différents éléments d'un ensemble pour les reproduire simultanément ou en programmant leur sélection selon la force de frappe au clavier, vous pouvez créer un son de piano bien plus puissant et réaliste.

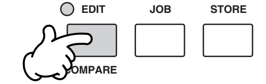


NOTE Une voix de batterie se compose de plusieurs « touches » ou sons de percussion/batterie distincts affectés à des notes individuelles sur le clavier.

Edition de voix normale

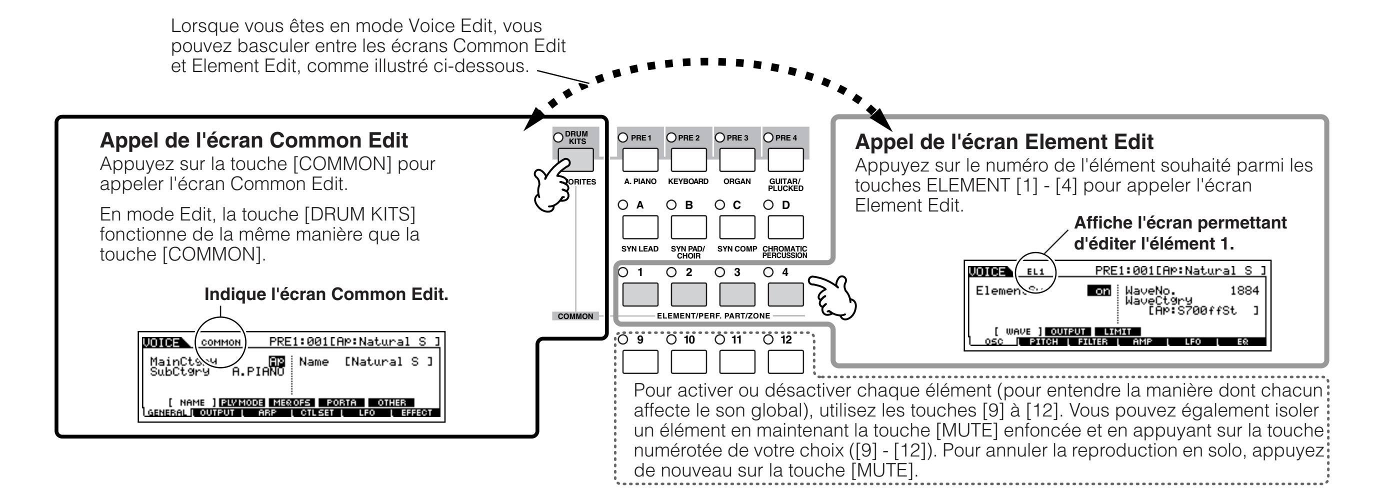
1 **Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice, puis sélectionnez la voix normale à éditer (page 30).**

2 **Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit.**



3 Appelez l'écran Common Edit ou Element Edit.

Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, tels que Oscillator (Oscillateur), Pitch (hauteur de ton), Filter (Filtre), Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), appelez l'écran Element Edit. Si vous souhaitez éditer des paramètres plus généraux portant sur l'ensemble de la voix et la manière dont celle-ci est traitée (tels que les arpèges, les contrôleurs et les effets), appelez l'écran Common Edit.





4 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F5] et [SF1] - [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.

La section suivante décrit brièvement les principaux paramètres de voix.

● Paramètres de base pour la création d'un son
Pages 112, 133

Sélection d'élément → [F1] - [F6]

Si vous souhaitez éditer les paramètres de base de création des sons de la voix, tels que Oscillator (Oscillateur), Pitch (Hauteur de ton), Filter (Filtre), Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), utilisez l'écran Common Edit.

● Paramètres liés aux effets
Pages 118, 133

[COMMON] → [F6] EFFECT

Les effets utilisent le DSP (Digital Signal Processing - Traitement des signaux numériques) pour altérer et améliorer le son d'une voix. Les effets sont appliqués aux derniers stades de l'édition, ce qui vous permet de modifier le son de la voix créée comme vous le souhaitez. L'écran Common Edit vous permet d'éditer les paramètres liés aux effets.

● Paramètres liés aux contrôleurs
Pages 41, 59, 131

[COMMON] → [F4] CTL SET (Jeu de contrôleurs)

Pour chaque voix, vous pouvez attribuer diverses fonctions à des contrôleurs intégrés tels que la molette de variation de ton, la molette de modulation, les curseurs de commande (ASSIGN1 et 2), la modification ultérieure du clavier et à des contrôleurs en option connectés tels que le sélecteur au pied, le contrôleur au pied et le contrôleur de souffle. Ces réglages peuvent être édités dans l'écran Common Edit.

● Paramètres associés aux arpèges
Pages 124, 129

[COMMON] → [F3] ARP (Arpège)

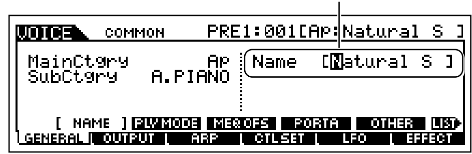
Pour chaque voix, vous pouvez régler les paramètres liés à l'arpège tels que le type d'arpège et le tempo de la reproduction. Ces réglages peuvent être édités dans l'écran Common Edit.

5 Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.

6 Attribuez un nom à la voix normale éditée.

Attribuez un nom à la voix dans l'écran NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).
Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de noms, reportez-vous à la page 27.

Entrez le nom de voix souhaité.



7 Enregistrez les réglages en tant que voix utilisateur.

La voix éditée peut être stockée en mode Voice Store. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 50.

Astuce Edition d'une voix à l'aide des curseurs de commande

Les quatre curseurs situés dans le coin supérieur gauche de l'instrument ne permettent pas seulement d'ajuster le son pendant la performance : vous pouvez également les utiliser pour éditer une voix, que ce soit en modes Voice Play ou Voice Edit.

● Lorsque le voyant [PAN/SEND] est allumé :

PAN	Détermine la position du balayage stéréo de la voix.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	page 129
REVERB	Détermine le degré de l'effet de réverbération appliqué à la voix.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	page 129
CHORUS	Détermine le degré de l'effet de chœur appliqué à la voix.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	page 129
TEMPO	Détermine le tempo de l'arpège attribué à la voix actuellement sélectionnée.	[VOICE] → Sélection de voix → [F6] ARP → Tempo	page 128

● Lorsque le voyant [TONE] est allumé :

CUTOFF	Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre de manière à ajuster la clarté du timbre.	[VOICE] → Sélection de voix → [F5] EG → CUTOF	page 128
RESONANCE	Accentue ou atténue le niveau de la zone qui entoure la fréquence de coupure du filtre.	[VOICE] → Sélection de voix → [F5] EG → RESO	page 128
ATTACK	Détermine le temps d'attaque du son. Par exemple, vous pouvez régler une voix de cordes de sorte que le volume du son monte graduellement en paramétrant un temps d'attaque long ; il suffit de tourner ce curseur vers le haut.	[VOICE] → Sélection de voix → [F5] EG → ATK (AEG)	page 128
RELEASE	Détermine le temps de relâchement du son. Une rotation du curseur vers le haut spécifie un temps de relâchement long et (en fonction de la voix sélectionnée) assure un certain maintien du son une fois la touche relâchée. Pour un relâchement bref, dans lequel le son est coupé brusquement, paramétrez un temps de relâchement court.	[VOICE] → Sélection de voix → [F5] EG → REL (AEG)	page 128

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages AEG et FEG du mode Voice Edit.

● Lorsque le voyant [ARP FX] est allumé :

SWING	Ajuste l'effet de swing de la reproduction de l'arpège.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	page 130
GATE TIME	Ajuste la durée (longueur) des notes de l'arpège.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	page 131
VELOCITY	Ajuste la vélocité des notes de l'arpège.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	page 130
UNIT MULTIPLY	Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	page 130

● Lorsque le voyant [EQ] est allumé :

LO	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de basse fréquence de l'EQ principal.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	page 129
LO MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne inférieure de l'EQ principal.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	page 129
HI MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne supérieure de l'EQ principal.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	page 129
HI	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence supérieure de l'EQ principal.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	page 129

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages de l'EQ dans l'écran [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

● Lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés (en appuyant dessus simultanément) :

ASSIGN A	Ajuste les paramètres attribués à ces curseurs dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	page 165
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Ajuste les paramètres attribués à ces curseurs dans l'écran [VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.	page 131
ASSIGN 2		

NOTE Outre les fonctions ci-dessus, des paramètres liés aux effets principaux (réglés dans l'écran [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF) peuvent être attribués à ces quatre curseurs en appuyant simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]. Les paramètres attribués à ces quatre curseurs peuvent être réglés dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

● Lorsque le voyant [VOLUME] est allumé :

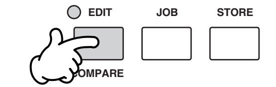
EL 1-4 (Elément 1-4)	Règle la balance de niveau entre les éléments.	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément → F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level	page 137

NOTE Lors de la sélection d'une voix de batterie, réglez le niveau entier de la voix.

Edition de voix de batterie

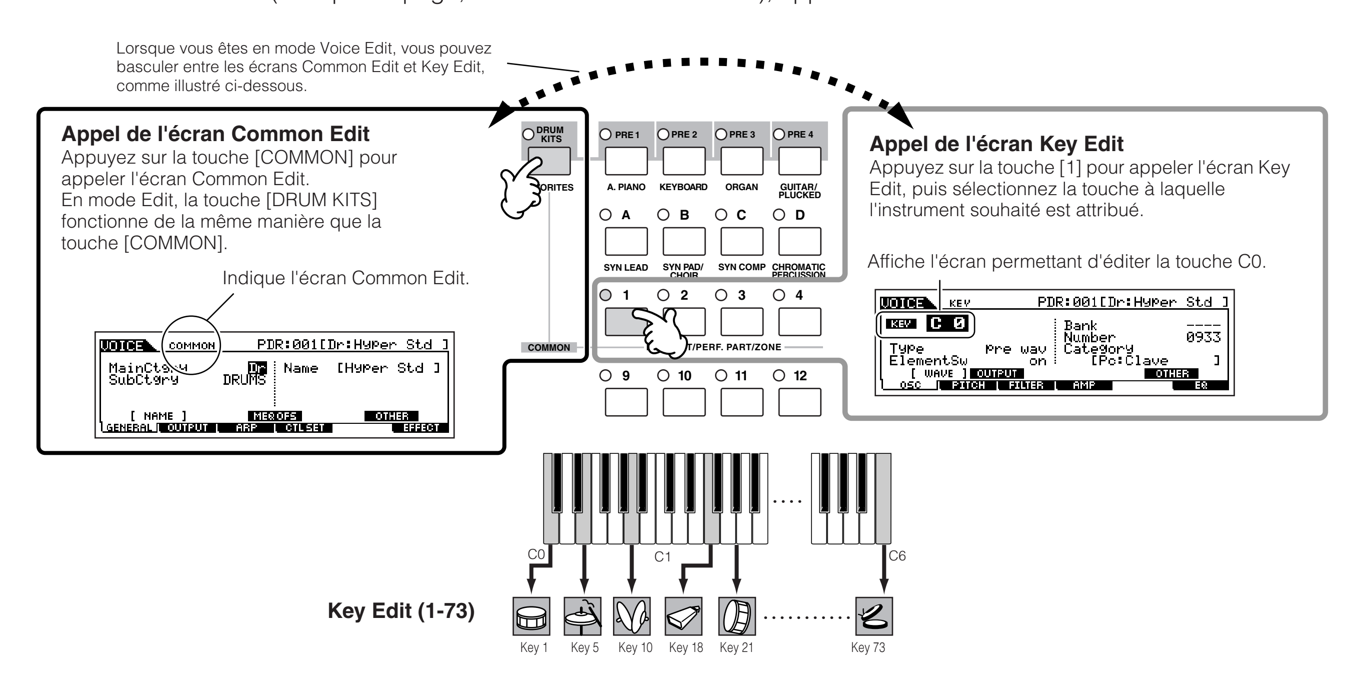
1 **Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice, puis sélectionnez la voix de batterie à éditer (page 32).**

2 **Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit.**



3 **Appelez l'écran Common Edit ouKey Edit (Edition de touches).**

Pour éditer les sons qui constituent une voix de batterie ainsi que les paramètres de base qui en déterminent le son, tels que Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Envelope Generator), appelez l'écran Key Edit. Appuyez ensuite sur la note souhaitée au clavier. Pour éditer des paramètres plus généraux portant sur l'ensemble de la voix de batterie et la manière dont celle-ci est traitée (tels que l'arpège, les contrôleurs et les effets), appelez l'écran Common Edit.



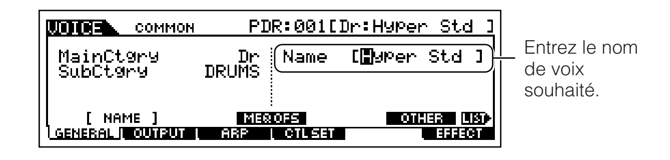
4 **Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F5] et [SF1] - [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.**

Les principaux paramètres disponibles sont globalement les mêmes que ceux utilisés lors de l'édition d'une voix normale (page 44). L'opération « Key Edit » dans le cas d'une voix de batterie équivaut à celle de « Element Edit » dans le cas d'une voix normale. Gardez à l'esprit que les paramètres LFO ne sont pas disponibles pour la voix de batterie.

5 **Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.**

6 **Attribuez un nom à la voix de batterie éditée.**

Attribuez un nom à la voix dans l'écran NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 27.



7 **Enregistrez les réglages en tant que voix de batterie utilisateur.**

La voix éditée peut être stockée en mode Voice Store. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 50.

Astuce **Affectation d'instruments de batterie/percussion à des touches individuelles**

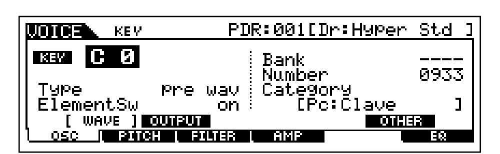
[VOICE] → Sélection de voix de batterie → [EDIT] → Sélection de touche → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Le mode Drum Voice Edit vous permet de créer vos propres kits de batterie d'origine en attribuant des sons d'instrument spécifiques à des touches individuelles, dans n'importe quel ordre, et d'éditer des paramètres détaillés pour chaque son de touche.

1 Appelez l'écran Key Edit en mode Voice Edit.

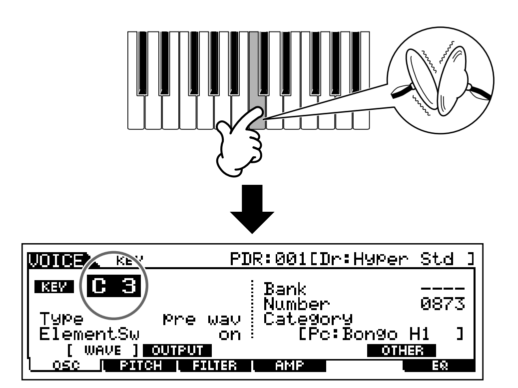
Reportez-vous à l'étape 3 de la page 47.

2 Appelez l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.



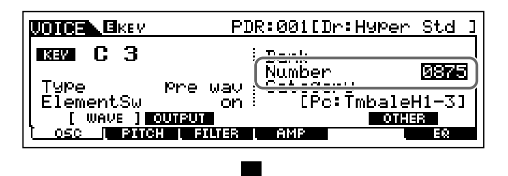
3 Appuyez sur la touche à laquelle vous voulez attribuer un son.

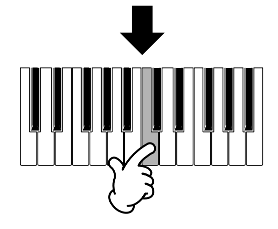
L'instrument de batterie actuellement attribué à la touche enfoncée retentit.



4 Sélectionnez la forme d'onde souhaitée à affecter.

Positionnez le curseur sur « Number » et modifiez la valeur à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]. Appuyez ensuite de nouveau sur la touche définie à l'étape 3 pour confirmer le son d'instrument sélectionné.





5 Créez votre kit de batterie original en répétant les étapes 3 et 4.

6 Stockez le kit de batterie créé en tant que voix de batterie dans la mémoire utilisateur.

La voix éditée peut être stockée en mode Voice Store. Reportez-vous à la page 50 pour plus de détails.

Astuce Réglage de la touche de batterie pour l'ouverture et la fermeture indépendante de la cymbale charleston

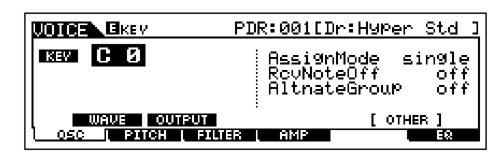
[VOICE] → Sélection de voix de batterie → [EDIT] → Sélection de touche → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

Dans un vrai kit de batterie, certains sons ne peuvent pas être physiquement joués en même temps, comme par exemple une cymbale charleston ouverte et fermée. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée d'instruments de batterie en les attribuant au même groupe alternatif. Les voix de batterie présélectionnées possèdent de nombreuses affectations de groupe alternatif de ce type afin de garantir un son plus authentique et naturel. Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous créez une voix à partir de zéro, que ce soit pour garantir un son authentique ou pour créer des effets spéciaux dans lesquels la reproduction d'un son annule le son précédent.

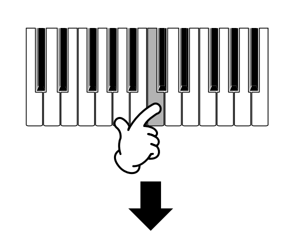
1 Appelez l'écran Key Edit en mode Voice Edit.

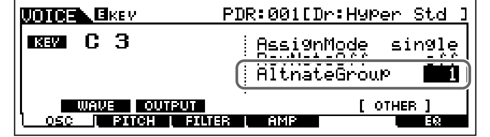
Reportez-vous à l'étape 3 de la page 47.

2 Appelez l'écran [F1] OSC → [SF5] OTHER.

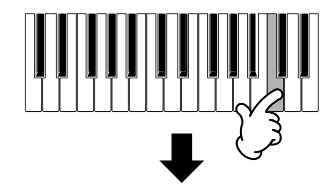


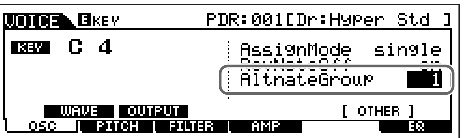
3 Appuyez sur la touche correspondant à « Hi-Hat Open » et paramétrez Alternate Group (Groupe alternatif) sur « 1 ».





4 Appuyez sur la touche correspondant à « Hi-Hat Close » et paramétrez-la sur le même groupe alternatif (1) qu'à l'étape 3.





5 Vérifiez si le paramètre Alternate Group a été correctement réglé.

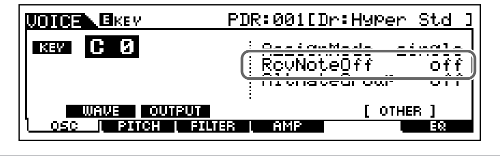
Directement après avoir appuyé sur la touche « Hi-Hat Open », appuyez sur la touche « Hi-Hat Close ». Le fait d'appuyer sur la deuxième touche devrait couper le son de la première.

Dans la mesure où les réglages ci-dessus sont inclus dans les données de voix de batterie, stockez-les en tant que voix de batterie en mode Voice Store.

Astuce Détermination de la réponse de la voix de batterie lorsque la touche est relâchée

[VOICE] → Sélection de voix de batterie → [EDIT] → Sélection de touche → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Vous pouvez déterminer si la touche de batterie sélectionnée répond ou non aux messages MIDI de désactivation de note. La désactivation (« off ») du paramètre Receive Note Off (Réception de note désactivée) peut s'avérer utile pour les sons de cymbale et d'autres sons à maintien long. Cela vous permet de maintenir les sons sélectionnés sur leur durée de chute naturelle et ce, même si vous relâchez la note ou que vous recevez un message de désactivation de note. Si vous réglez ce paramètre sur « off », le son sera immédiatement interrompu lors du relâchement de la note ou à la réception d'un message de désactivation de note.



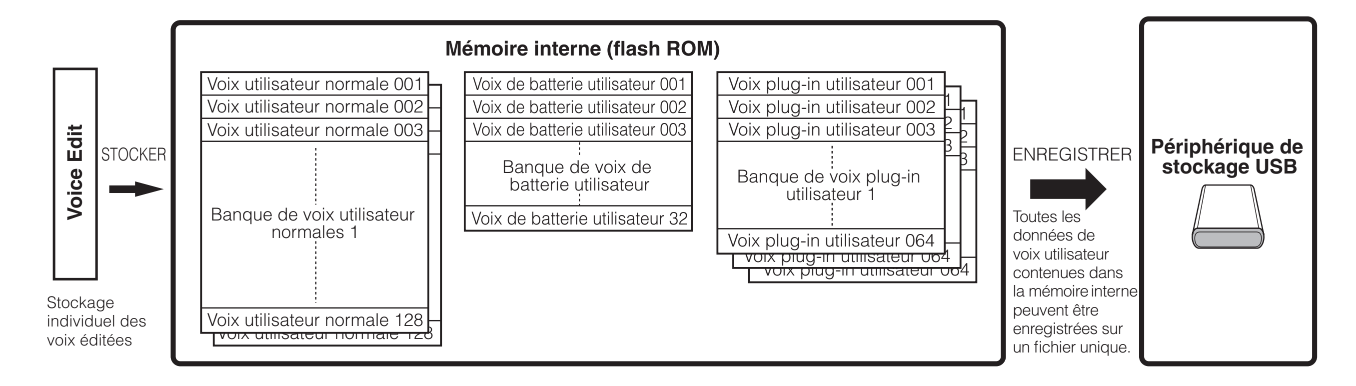
Astuce Réglage de la prise de sortie pour chaque touche (instrument de batterie/percussion)

[VOICE] → Sélection de voix de batterie → [EDIT] → Sélection de touche → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel

Vous pouvez modifier la prise de sortie située sur le panneau arrière pour le signal de touche de batterie individuel. Cette fonction est utile lorsque vous voulez appliquer un effet externe connecté à un instrument de batterie spécifique. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 63.

Stockage/enregistrement de la voix créée

Le stockage (enregistrement) de la voix s'effectue en deux étapes : le stockage de la voix éditée dans la mémoire interne et l'enregistrement des voix stockées sur un périphérique de stockage USB.



A la mise hors tension de l'instrument, les voix utilisateur enregistrées en mode Voice Store ne sont pas effacées. Il n'est dès lors pas nécessaire de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB ; vous pouvez toutefois recourir à la fonction Save (Enregistrer) pour les enregistrer sur un autre support afin de disposer d'une copie de sauvegarde ou à des fins d'organisation.

Stockage de la voix éditée en tant que voix utilisateur dans la mémoire interne

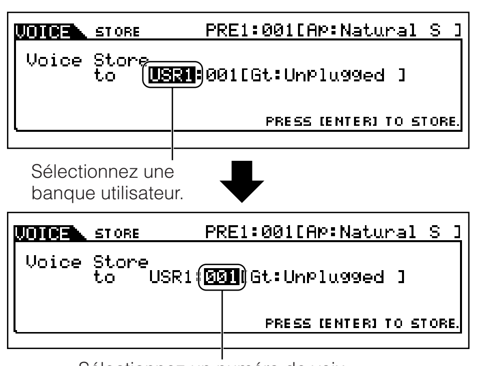
[VOICE] → [STORE]

1 Une fois la voix éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Voice Store.

Prenez soin d'exécuter l'opération Store avant de sélectionner une autre voix.

2 Sélectionnez la mémoire de destination de la voix.

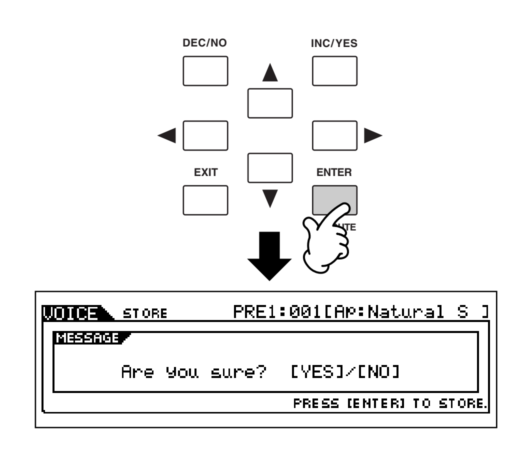
Sélectionnez une banque utilisateur (« USR1 » ou « USR2 » pour une voix normale, « UDR » pour une voix de batterie, « P1-U » ~ « P3-U » pour une voix plug-in) et le numéro de voix souhaité à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].



NOTE Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct.

3 Appuyez sur la touche [ENTER].

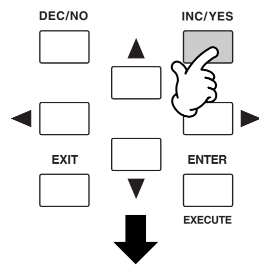
L'écran vous demande confirmation.
Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

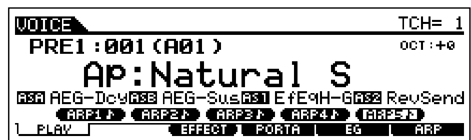




Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES].

Une fois la voix stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Voice Play.





⚠ **ATTENTION**

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que les messages « Executing... » ou « Please keep power on » s'affichent. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

⚠ **ATTENTION**

Si vous sélectionnez une autre voix sans stocker la voix en cours d'édition, celle-ci sera perdue. Prenez soin de stocker la voix éditée avant d'en sélectionner une autre.

Enregistrement des voix éditées sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F2] SAVE

Connectez un périphérique USB et suivez les instructions ci-dessous.

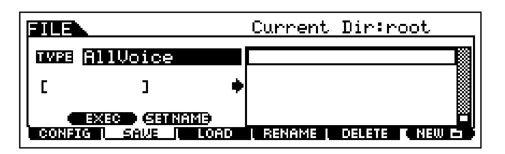
NOTE Lorsqu'un périphérique de stockage USB est connecté ou qu'un support est inséré, le message d'erreur « USB device unformatted » peut s'afficher sur l'écran LCD, indiquant que le périphérique doit être formaté avant d'être utilisé en mode File (page 168).

1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF2] CURRENT.

Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F2] SAVE pour appeler l'écran Save (Enregistrer).

3 Réglez le paramètre Type sur « All Voice » (Toutes les voix).



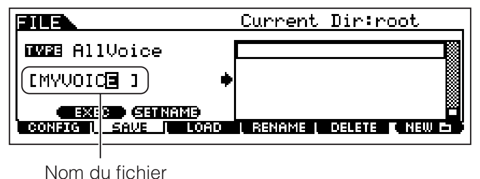
Les trois types de fichier suivants sont disponibles pour l'enregistrement des données de voix. Dans ce cas-ci, sélectionnez « All Voice ».

All	Lorsque ce paramètre est sélectionné, exécutez l'opération d'enregistrement pour sauvegarder toutes les données créées, y compris les voix utilisateur, dans un fichier unique (extension : S7A).
AllVoice	Lorsque ce paramètre est sélectionné, exécutez l'opération d'enregistrement pour sauvegarder toutes les voix utilisateur dans un fichier unique (extension : S7V).
Voice Editor	Lorsque ce paramètre est sélectionné, exécutez l'opération d'enregistrement pour sauvegarder toutes les voix utilisateur dans un fichier unique (extension : S7E), qui peut être exporté vers le logiciel Voice Editor (page 77).



Tapez un nom de fichier.

Positionnez le curseur sur le champ de nom de fichier, puis saisissez le nom de fichier souhaité. Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 27.



Nom du fichier



Si vous avez créé un dossier de destination, sélectionnez ce dernier.

Pour les détails sur la sélection de dossier, reportez-vous à la section « Informations complémentaires » à la page 170. Pour obtenir de plus amples informations sur les modalités de création, suppression et modification de nom d'un dossier, reportez-vous à la section « Mode File », à la page page 168.



Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour sauvegarder effectivement le fichier.

Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, un message de confirmation apparaîtra à l'écran. Appuyez sur la touche [INC/YES] pour effectuer l'opération d'enregistrement et écraser le fichier existant ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

⚠ **ATTENTION**

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :
- **Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.**
- **Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.**
- **Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.**

■ Chargement de données de voix depuis le périphérique de stockage USB

[FILE] → [F3] LOAD

Dans la section précédente, nous avons enregistré les données de voix sous forme de fichier « All Voice » sur un périphérique de stockage USB. Nous allons maintenant rappeler les données de voix et les charger sur l'instrument à l'aide de l'opération Load (Charger).

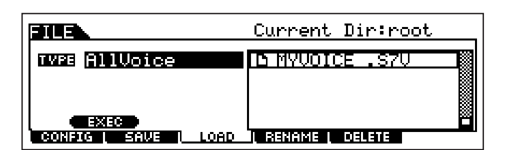
1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF2] CURRENT.

Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F3] LOAD pour appeler l'écran Load (Charger).

3 Sélectionnez le type de fichier à charger.

Le fichier sauvegardé au cours de l'opération décrite à la page précédente contient toutes les voix utilisateur.
Si vous voulez charger toutes les voix utilisateur, réglez le paramètre Type sur « All Voice ».
Si vous souhaitez charger une voix spécifique, réglez Type sur « Voice ».



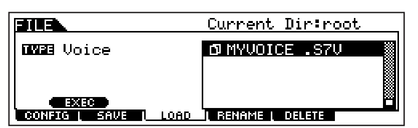


4 Sélectionnez le fichier (« 🗋 ») à charger.

Positionnez le curseur sur le fichier (extension : S7V) sauvegardé au cours de l'opération expliquée à la page précédente. Si vous avez réglé le paramètre Type sur « AllVoice » à l'étape 3, allez à l'étape 5. Si le fichier souhaité a été enregistré dans un dossier spécifique, ouvrez le dossier et sélectionnez le fichier. Pour les détails sur la sélection de dossier, reportez-vous à la section « Informations complémentaires » à la page 170.
Si vous avez spécifié le paramètre Type sur « Voice » à l'étape 3, exécutez les opérations dans l'encadré suivant, puis passez à l'étape 5.

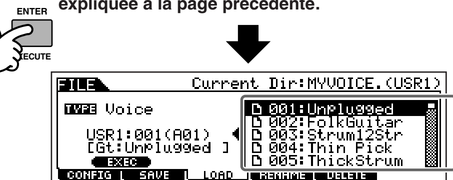
Lorsque le paramètre Type est réglé sur « Voice » :

Lorsque le réglage de Type est défini sur « Voice », vous pouvez spécifier et charger une voix spécifique depuis un fichier (extension S7V ou S7A).

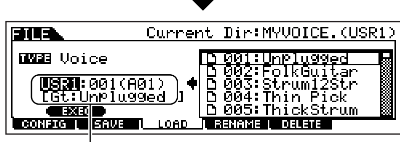


Positionnez le curseur sur le fichier (extension : S7A) sauvegardé au cours de l'opération expliquée à la page précédente.

ENTER
EXECUTE



Sélectionnez une banque de voix source dans le fichier spécifié à l'aide de l'opération suivante.
Pour sélectionner une banque de voix normales utilisateur, appuyez sur la touche [USER1] ou [USER2]. Pour sélectionner une banque de voix de batterie, maintenez la touche [DRUM KITS] enfoncée et appuyez simultanément sur la touche [USER1]. Pour sélectionner une banque de voix plug-in, appuyez sur la touche [PLG1], [PLG2] ou [PLG3]. Une fois qu'une banque de voix source est sélectionnée, toutes les voix de cette banque s'affichent à l'écran. Positionnez le curseur sur la voix à charger.



Sélectionnez un numéro de voix de destination.
Sélectionnez une voix ou une voix plug-in en déplaçant le curseur sur l'emplacement de « USR1 » dans l'écran ci-dessus, à l'aide du cadran de données. Lorsque vous chargez des données de voix plug-in, veuillez noter que la carte plug-in de la banque de voix source doit correspondre à celle de la banque de voix de destination. Lorsqu'une banque de voix source est créée pour la carte PLG150-AN, par exemple, vous devez sélectionner la banque de voix de la PLG150-AN en tant que destination.

⚠ *ATTENTION*

L'opération de chargement de données sur ce synthétiseur efface et remplace automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur.

5 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour charger effectivement le fichier.

Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

⚠ *ATTENTION*

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :
- **Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.**
- **Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.**
- **Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.**

Edition de performance

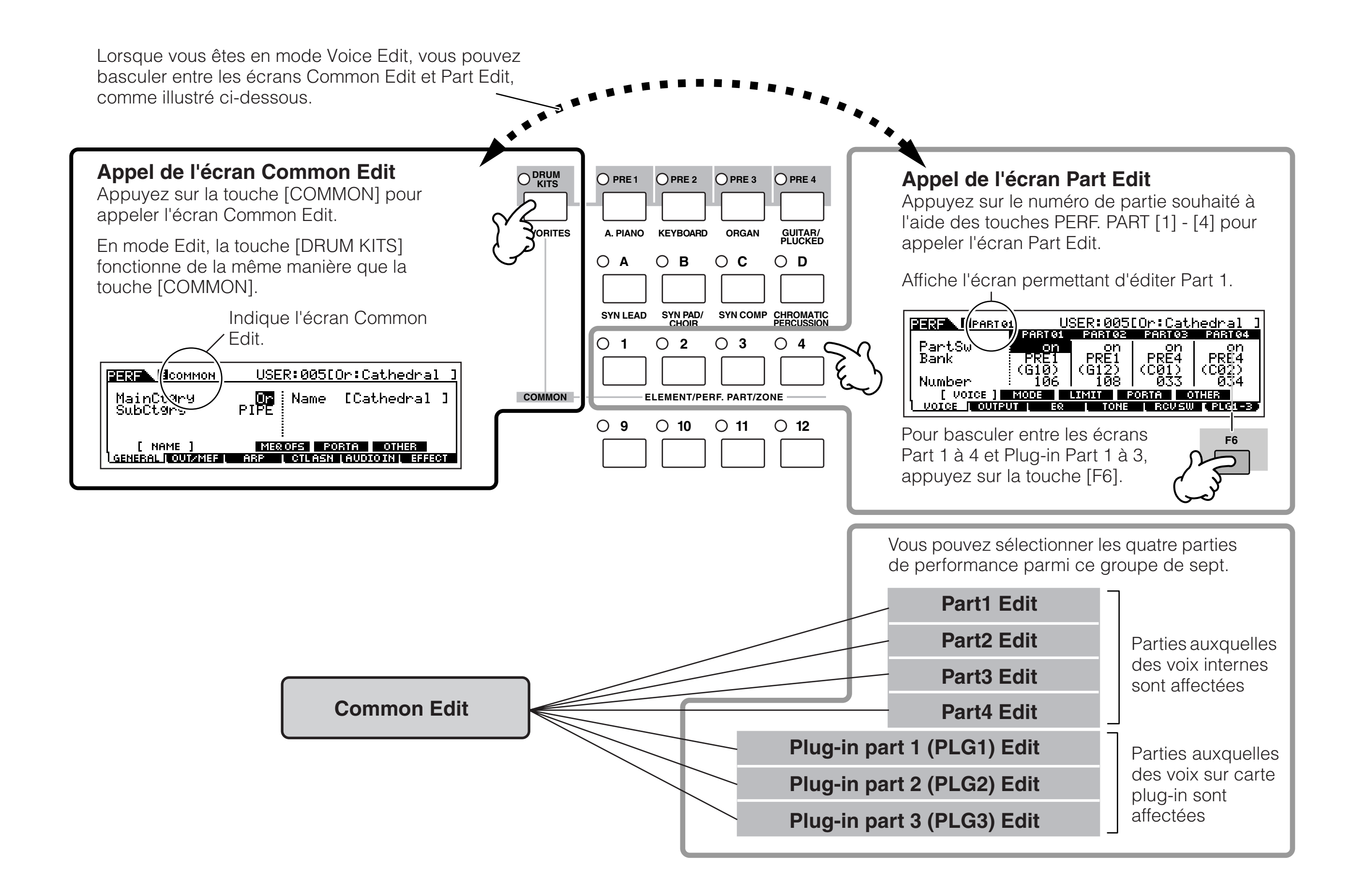
Le mode Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT]) vous permet de créer vos propres performances originales, comportant jusqu'à quatre parties différentes (voix), en éditant les divers paramètres. Vous pouvez sélectionner les voix depuis le générateur de sons interne ou les cartes plug-in installées. Après avoir attribué différentes voix à des plages distinctes du clavier, éditez les paramètres détaillés en mode Performance Edit.

1 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance, puis sélectionnez la performance à éditer (page 34).

2 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Performance Edit.

3 Appelez l'écran Common Edit ou Part Edit (Edition de partie).

Utilisez l'écran Part Edit pour éditer les paramètres propres à chaque partie et l'écran Common Edit pour modifier les paramètres communs à toutes les parties.



4 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.

La section suivante décrit brièvement les principaux paramètres de performance.

● Paramètres de la voix affectée à chacune des parties

Page 152

Sélection de partie → [F1] VOICE

La voix attribuée à chaque partie et sa plage de notes peuvent également être définies en mode Performance Play (page 152). Outre les paramètres disponibles en mode Performance Play, le mode Performance Edit vous permet également de régler les paramètres Portamento (glissement de hauteur de ton) et Arpeggio Switch (qui détermine si l'arpège reproduit une partie spécifique ou non).

● Paramètres de base pour la création d'un son

Page 154

Sélection de partie → [F4] TONE

Editez les paramètres de chaque voix de partie, tels que Pitch, Filter et Amplitude. Ces paramètres entraînent les mêmes décalages que les paramètres du mode Voice Element Edit.

● Paramètres liés à la partie d'entrée audio

Page 151

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

L'entrée du signal audio via la prise A/D INPUT (ou les entrées audio en option) peut être traitée en tant que partie d'entrée audio. Différents paramètres tels que le volume, le panoramique et l'effet peuvent être affectés à cette partie et le son émis en même temps que d'autres parties. Les paramètres liés à la partie d'entrée audio peuvent être édités dans l'écran Common Edit pour chaque performance.

● Paramètres liés aux prises OUTPUT pour chaque partie

Page 154

Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

Vous pouvez définir l'envoi de la voix de chaque partie par une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. Cette fonction est utile lorsque vous voulez envoyer une partie spécifique vers un haut-parleur distinct ou la traiter avec un de vos effets externes préférés.

● Paramètres liés aux effets

Pages 118, 150, 152

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Effet principal)

Les effets utilisent le DSP (Digital Signal Processing) pour altérer et améliorer le son d'une performance. L'écran Common Edit vous permet d'éditer les paramètres liés aux effets.

● Paramètres liés à Master EQ

Pages 120, 150

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEQ (Egaliseur principal)

Ces paramètres vous permettent d'utiliser l'égaliseur principal à cinq bandes pour traiter le son global de la performance. Master EQ (Egaliseur principal) dispose également des paramètres EQ Shape (Forme de l'EQ) pour les bandes inférieures et supérieures, ainsi que des commandes de fréquence, de gain et de Q pour chaque bande.

● Paramètres liés aux contrôleurs

Pages 41, 59, 151

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Contrôleurs affectés)

Pour chaque performance, vous pouvez attribuer un numéro de changement de commande aux contrôleurs intégrés tels que les curseurs de commande (ASSIGN1 et 2) et à des contrôleurs connectés en option, tels que le contrôleur au pied et le contrôleur de souffle.

NOTE Les fonctions attribuées aux contrôleurs dépendent des réglages de la voix de chaque partie modifiée en mode Voice Edit.

● Paramètres associés aux arpèges

Pages 124, 151

[COMMON] → [F3] ARP (Arpège)

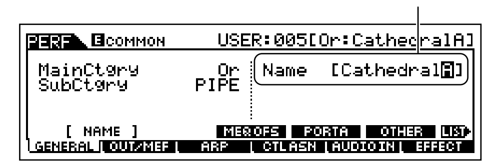
Pour chaque performance, vous pouvez régler les paramètres liés à l'arpège tels que le type d'arpège et le tempo de la reproduction. Ces réglages peuvent être édités dans l'écran Common Edit.

5 Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.

6 Attribuez un nom à la performance éditée.

Affectez un nom à la voix dans l'écran NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).
Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de voix, reportez-vous à la page 27.

Entrez le nom de performance souhaité.



7 Enregistrez les réglages en tant que performance utilisateur.

La performance éditée peut être stockée en mode Performance Store. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 56.

Astuce Edition de performance à l'aide des curseurs de commande

Les quatre curseurs situés dans le coin supérieur gauche de l'instrument ne permettent pas seulement d'ajuster le son pendant la performance. Vous pouvez également les utiliser pour éditer une performance, que ce soit en mode Performance Play ou Performance Edit.

● Lorsque le voyant [PAN/SEND] est allumé :

PAN	Détermine la position du balayage stéréo de la performance.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	page 150
REVERB	Détermine le degré de l'effet de réverbération appliqué à la performance.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	page 150
CHORUS	Détermine le degré de l'effet de chœur appliqué à la performance.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	page 150
TEMPO	Détermine le tempo de l'arpège attribué à la performance actuellement sélectionnée.	[PERFORM] → Sélection de performance → [F6] ARP → Tempo	page 149

● Lorsque le voyant [TONE] est allumé :

CUTOFF	Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre de manière à ajuster la clarté du timbre.	[PERFORM] → Sélection de performance → [F5] EG → CUTOF	page 149
RESONANCE	Accentue ou atténue le niveau de la zone qui entoure la fréquence de coupure du filtre.	[PERFORM] → Sélection de performance → [F5] EG → RESO	page 149
ATTACK	Détermine le temps d'attaque du son. Par exemple, vous pouvez régler une voix de cordes de sorte que le volume du son monte graduellement en paramétrant un temps d'attaque long ; il suffit de tourner ce curseur vers le haut.	[PERFORM] → Sélection de performance → [F5] EG → ATK (AEG)	page 149
RELEASE	Détermine le temps de relâchement du son. Une rotation du curseur vers le haut spécifie un temps de relâchement long et (en fonction de la voix sélectionnée) assure un certain maintien du son une fois la touche relâchée. Pour un relâchement bref, dans lequel le son est coupé brusquement, paramétrez un temps de relâchement court.	[PERFORM] → Sélection de performance → [F5] EG → REL (AEG)	page 149

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages AEG et FEG en mode Performance Edit.

● Lorsque le voyant [ARP FX] est allumé :

SWING	Ajuste l'effet de swing de la reproduction de l'arpège.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	page 151
GATE TIME	Ajuste la durée (longueur) des notes de l'arpège.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	page 151
VELOCITY	Ajuste la vélocité des notes de l'arpège.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	page 151
UNITMULTIPLY	Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	page 151

● Lorsque le voyant [EQ] est allumé :

LO	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de basse fréquence de l'EQ principal.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	page 150
LO MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne inférieure de l'EQ principal.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	page 150
HI MID	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de fréquence moyenne supérieure de l'EQ principal.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	page 150
HI	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande de haute fréquence de l'EQ principal.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	page 150

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages de l'EQ dans l'écran [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Egaliseur principal).

● Lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés (en appuyant dessus simultanément) :

ASSIGN A	Ajuste les paramètres attribués à ces curseurs dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	page 165
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Dépend des réglages de la voix attribuée à la performance sélectionnée.	page 151
ASSIGN 2		

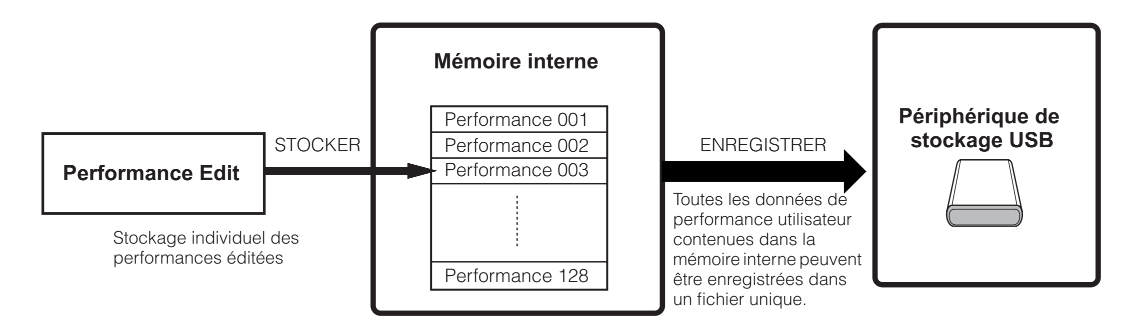
NOTE Outre les fonctions ci-dessus, vous pouvez attribuer des paramètres liés aux effets principaux (réglés dans l'écran [PERFORM] → Sélection de performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF) à ces quatre curseurs en appuyant simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]. Les paramètres affectés à ces quatre curseurs sont spécifiés dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

● Lorsque le voyant [VOLUME] est allumé :

PART1-4	Règle la balance de niveau entre les parties.	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume	page 153

Stockage/enregistrement de la performance créée

Le stockage (enregistrement) de la performance s'effectue en deux étapes : le stockage de la performance éditée dans la mémoire interne et l'enregistrement des performances stockées sur un périphérique de stockage USB.



A la mise hors tension de l'instrument, les performances utilisateur enregistrées en mode Performance Store ne sont pas effacées. Il n'est dès lors pas nécessaire de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB ; vous pouvez toutefois recourir à la fonction Save pour les enregistrer sur un autre support afin de disposer d'une copie de sauvegarde ou à des fins d'organisation.

Stockage de la performance éditée en tant que performance utilisateur dans la mémoire interne

[PERFORM] → [STORE]

1 Une fois la performance éditée, appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Performance Store.

2 Sélectionnez la mémoire de destination de la performance.

Sélectionnez un numéro de performance à l'aide du cadran de données ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

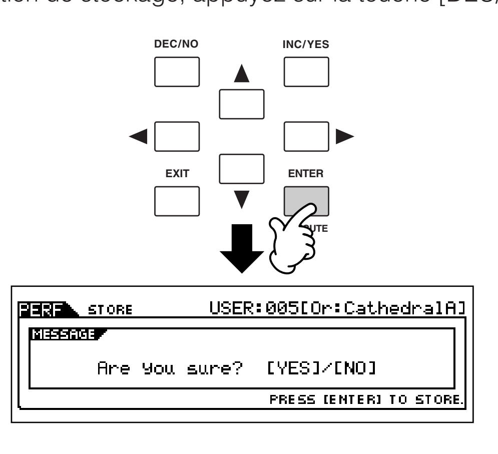


⚠ ATTENTION

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB distinct.

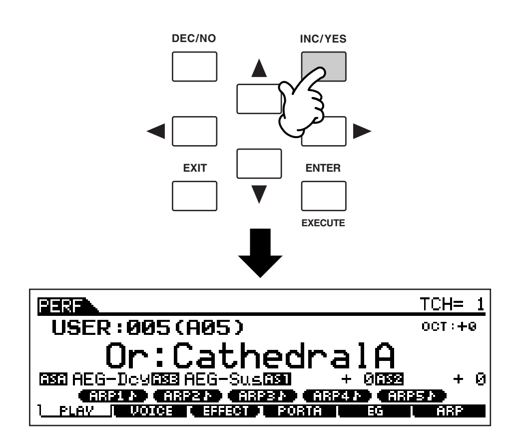
3 Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran vous demande confirmation. Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].




Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche [INC/YES].

Une fois la performance stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Performance Play.



⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que les messages « Executing... » ou « Please keep power on » s'affichent. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

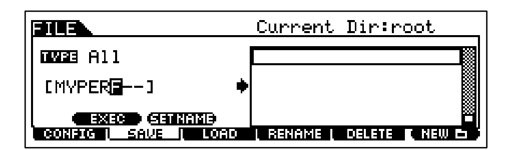
⚠ ATTENTION

Si vous sélectionnez une autre performance sans stocker la voix en cours d'édition, celle-ci sera perdue. Prenez soin de stocker la performance éditée avant d'en sélectionner une autre.

Enregistrement des performances éditées sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F2] SAVE

Les opérations de base sont identiques à celles du mode Voice (page 51).
Cependant, n'oubliez pas de spécifier le paramètre Type sur « All ». Lorsque ce dernier est réglé sur « All », exécutez l'opération Save pour enregistrer toutes les données créées, y compris les performances et les voix qui leur sont attribuées, sous forme de fichier unique (extension : S7A).



Chargement de données de performance depuis le périphérique de stockage USB

[FILE] → [F3] LOAD

Les instructions suivantes expliquent comment rappeler les données enregistrées à l'aide du type de fichier « All » (extension : S7A) à partir du périphérique de stockage USB via la fonction Load.

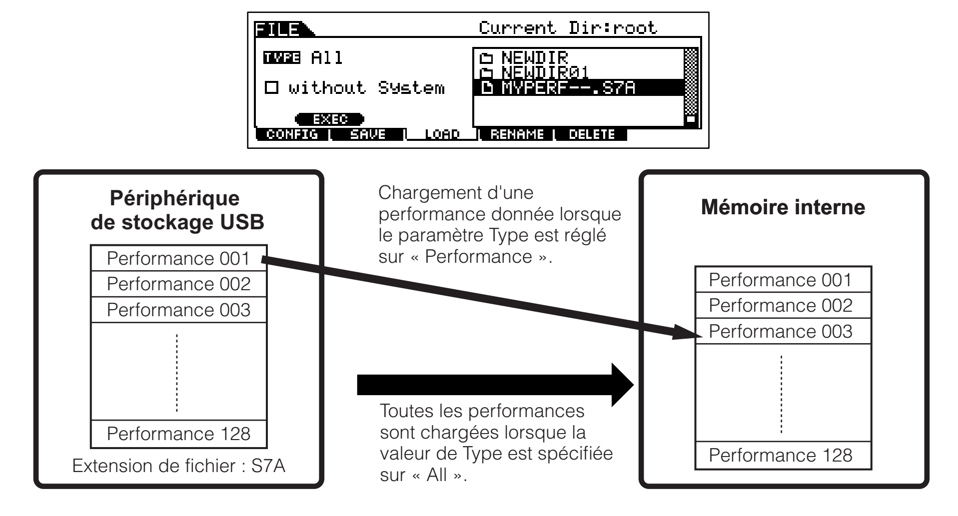
1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF2] CURRENT.

Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F3] LOAD pour appeler l'écran Load.

3 Sélectionnez le type de fichier à charger.

Le fichier « All » contient toutes les performances.
Si vous voulez charger toutes les performances, réglez le paramètre Type sur « All ». Dans ce cas, toutes les données pouvant être créées sur cet instrument sont chargées à l'étape 5 ci-dessous. Si vous voulez charger une performance spécifique, réglez Type sur « Performance ».



ATTENTION

Lorsque le paramètre Type (type de fichier) est réglé sur « All » et que l'opération de chargement est exécutée, toutes les données pouvant être créées sur l'instrument sont chargées. Cela signifie que toutes les données existantes dans la mémoire utilisateur sont automatiquement écrasées et perdues. Prenez soin de sauvegarder les données importantes sur un périphérique de stockage USB avant toute opération de chargement, en particulier lorsque la valeur de Type est spécifiée sur « All ».

NOTE Si le réglage de Type (type de fichier) est paramétré sur « Performance » et l'opération de chargement exécutée alors que les voix utilisateur attribuées aux performances enregistrées dans le fichier ont été modifiées par une opération d'édition, le son des performances pourra ne pas être reproduit correctement.

Guide rapide
Modification d'un programme

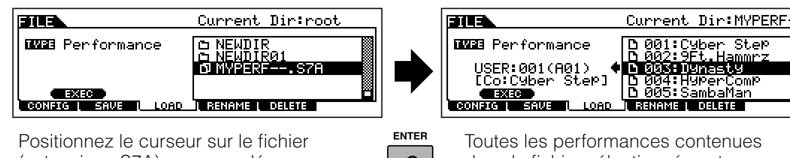


4 Sélectionnez le fichier (« 🗋 ») à charger.

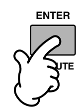
Positionnez le curseur sur le fichier (extension : S7A) sauvegardé au cours de l'opération expliquée au cours des précédentes instructions. Si le fichier souhaité a été enregistré dans un dossier spécifique, entrez le nom de ce dernier et sélectionnez le fichier. Pour les détails sur la sélection de dossier, reportez-vous à la section « Informations complémentaires » à la page 170. Si vous avez spécifié le paramètre Type sur « All » à l'étape 3, passez à l'étape 5.
Si vous avez réglé le paramètre Type sur « Performance » à l'étape 3, exécutez les opérations dans l'encadré suivant, puis passez à l'étape 5.

Lorsque le paramètre Type est spécifié sur « Performance » :

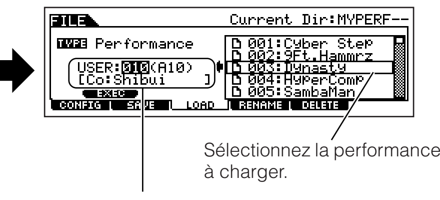
Lorsque le paramètre Type est réglé sur « Performance », vous pouvez spécifier et charger une performance spécifique depuis un fichier (extension S7A).



Positionnez le curseur sur le fichier (extension : S7A) sauvegardé au cours de l'opération expliquée à la page précédente.



Toutes les performances contenues dans le fichier sélectionné sont répertoriées à l'écran. Positionnez le curseur sur la performance souhaitée.



Sélectionnez la performance à charger.

Sélectionnez le numéro de la performance de destination.



L'opération de chargement de données sur ce synthétiseur efface et remplace automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur.



5 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour charger effectivement le fichier.

Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

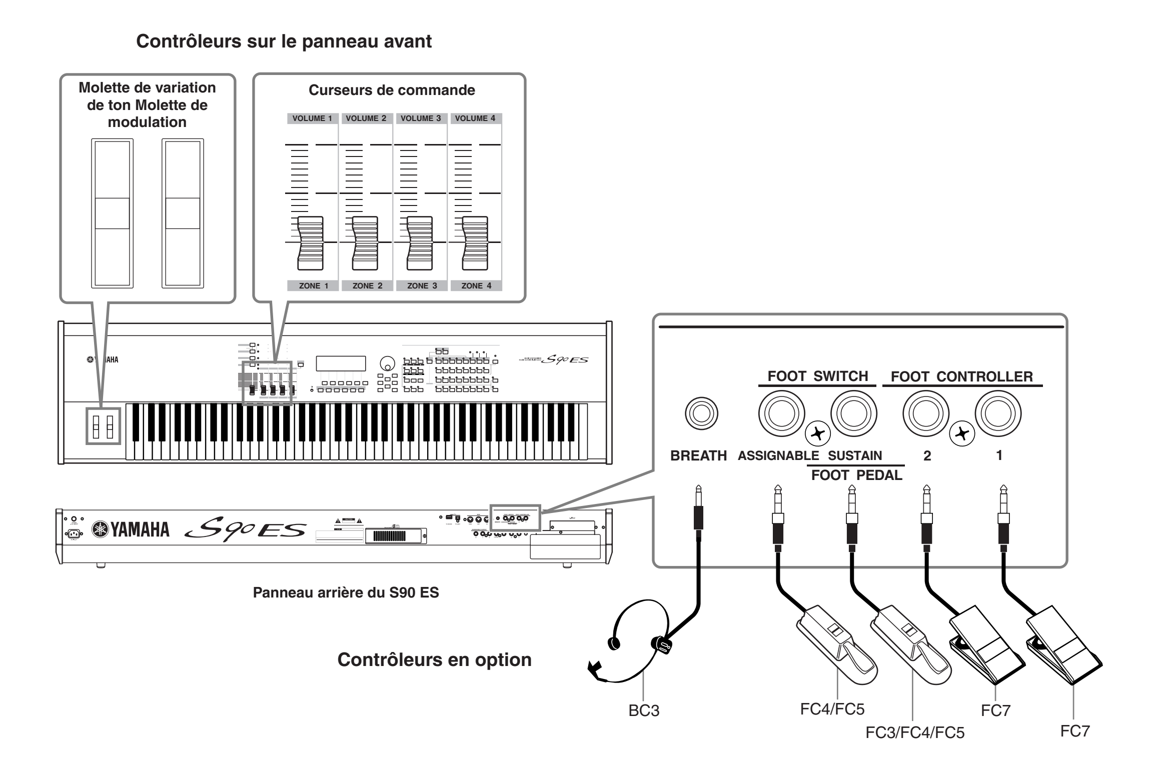
⚠ ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :
- **Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.**
- **Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.**
- **Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.**

Utilisation des contrôleurs – Cours avancé

Contrôleurs pris en charge par le S90 ES

Vous pouvez commander les paramètres de son, de volume, de hauteur de ton, etc. à l'aide des contrôleurs du panneau avant aussi bien que des contrôleurs externes reliés aux différentes prises situées sur le panneau arrière.



Contrôleurs du S90 ES

■ Molette de variation de hauteur de ton / Molette de modulation

Contrôlent la hauteur de ton ou le vibrato. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 41.

■ Curseurs de commande

Contrôlent différents paramètres. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 42.

Contrôleurs en option branchés sur le panneau arrière du S90 ES

■ Contrôleur de souffle

Vous pouvez connecter un contrôleur de souffle (BC3) proposé en option sur la prise BREATH (Souffle) du panneau arrière et l'utiliser pour commander différents paramètres sur l'instrument, en particulier ceux qui sont contrôlés par le souffle d'un joueur d'instrument à vent, notamment les dynamiques, le timbre, la hauteur de ton, le son, etc. Le contrôleur de souffle convient parfaitement à l'expression réaliste des voix d'instruments à vent.

■ Sélecteur au pied (attribuable)

Un sélecteur au pied Yamaha FC4 ou FC5 fourni en option et connecté à la prise FOOT SWITCH ASSIGNABLE (Sélecteur au pied attribuable) peut être affecté à différents paramètres. Il peut être utilisé pour les commandes de type sélecteur (activation/désactivation), comme par exemple Portamento Switch, pour incrémenter/décrémenter le numéro de voix ou de performance, démarrer/arrêter le séquenceur ou activer/désactiver la fonction d'arpège.

■ Sélecteur au pied (maintien)

Un sélecteur au pied FC3, FC4 ou FC5, fourni en option, peut être connecté à la prise SUSTAIN (Maintien) sur le panneau arrière pour commander le maintien. Lorsque vous appuyez sur la pédale forte, les notes que vous jouez ont un maintien prolongé. Le S90 ES dispose également d'une fonction Half Damper (Pédale à mi-course) spéciale, destinée à affiner la commande de maintien.

Lorsque la fonction Half Damper est activée (FC3 uniquement)

Vous avez la possibilité d'utiliser la fonction Half Damper en connectant le contrôleur au pied FC3 fourni en option. Cette fonctionnalité reproduit la commande affinée de la pédale de maintien d'un piano acoustique et sert à contrôler la variation de maintien dans le temps : en appuyant complètement sur la pédale, vous prolongez le son alors que si vous relâchez la pédale à mi-course, vous assourdirez légèrement le son maintenu. L'utilisation efficace de la fonction Half Damper vous permet de jouer des sons de piano de manière plus expressive et réaliste.

Lorsque la fonction Half Damper est désactivée (off)

En activant/désactivant le sélecteur au pied (maintien), vous avez la possibilité de commander la coupure du son ou la poursuite de sa reproduction, même lorsque les touches sont relâchées.
N'oubliez pas qu'il n'est pas souhaitable d'utiliser le sélecteur au pied de maintien avec tous les sons, dans toutes les situations. Ainsi, les sons d'orgue, qui ne possèdent pas de chute naturelle, sont émis en continu à un niveau égal tant que le sélecteur au pied de maintien reste enfoncé. En revanche, de nombreux autres sons bénéficient de l'effet de maintien, comme le piano, qui possède une chute naturelle en cas de maintien d'une note.

Vous pouvez activer ou désactiver la fonction Half Damper avec les paramètres suivants :

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW → SusPedal (page 165)

[VOICE] →Sélection de voix→ [EDIT] → Sélection d'élément → [SF3] AEG → Paramètre d'activation de la fonction Half Damper (page 138)

NOTE Gardez à l'esprit qu'il faut activer deux paramètres distincts préalablement à l'utilisation de la fonction Half Damper.

NOTE Le réglage d'activation/désactivation (on/off) de la fonction Half Damper affecte les réglages AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 114.

NOTE Le réglage par défaut du paramètre SusPedal est « FC (Half On) ». En utilisant FC4 ou FC5, veillez à modifier ce réglage selon le sélecteur au pied concerné.

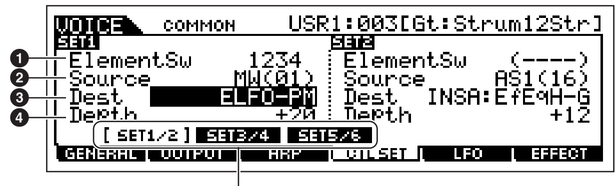
■ Contrôleur au pied

Un contrôleur au pied en option (tel que le FC7), connecté à la prise FOOT CONTROLLER (Contrôleur au pied) sur le panneau arrière, peut être affecté à la commande de différents paramètres. Lorsque vous utilisez un contrôleur au pied pour la commande de paramètres, vos mains restent libres pour le jeu au clavier (ou pour utiliser d'autres contrôleurs), ce qui est extrêmement commode lorsque vous jouez en live.

Contrôle de voix avec la fonction Controller Set (Jeu de contrôleurs)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET (page 131)

Chacune des voix présélectionnées du S90 ES est programmée selon des affectations appropriées de molette de modulation et de curseur de commande, afin de régler le son et les effets de la façon qui s'adapte le mieux à la voix sélectionnée.
Par exemple, vous pouvez appliquer l'effet de chœur à l'aide de la molette de modulation sur une voix de piano et commander le paramètre du temps de chute via le curseur de commande sur une voix de guitare basse. Les réglages de tous les contrôleurs sont appelés « Controller Set ». Ils peuvent être stockés avec la voix utilisateur.



Activez l'écran de chaque jeu de contrôleurs à l'aide des touches [SF1] à [SF3].

❶ Element Switch (Sélecteur d'élément)

Détermine si le contrôleur affecte chaque élément séparément.
Gardez à l'esprit que certaines destinations affectent la voix toute entière (tous les éléments). Dans ce cas, le paramètre Element Switch s'affiche avec la mention « ---- » et ne peut pas être modifié. Ceci s'applique uniquement aux voix normales.

❷ Source (contrôleur)

Détermine le contrôleur souhaité. Pour les détails sur les abréviations de contrôleur, reportez-vous à la page 131.
Le numéro indiqué entre parenthèses se rapporte au numéro de changement de commande généré lors du déplacement de contrôleur.

❸ Destination (fonction)

Détermine la fonction affectée à Source (contrôleur). Pour plus de détails sur les abréviations et types de paramètres, reportez-vous à la liste des commandes dans la Liste des données fournie séparément.

❹ Depth (Profondeur)

Détermine le degré de contrôle possible du paramètre sélectionné en Destination. Dans le cas de valeurs négatives, le fonctionnement du contrôleur est inversé.

> **Astuce** **Affectation de plusieurs fonctions à un contrôleur**
> Il est possible d'avoir un seul contrôleur affectant différents aspects du son simultanément. Par exemple, réglez le paramètre Source de Control Set 1 sur MW (molette de modulation) et le paramètre Destination sur ELFO-PM (Profondeur de modulation de la hauteur de l'OBF pour l'élément). Ensuite, paramétrez également le paramètre Source de Control Set 2 sur MW, mais réglez le paramètre Destination sur ELM PAN (Panoramique d'élément). Dans cet exemple, lorsque vous déplacez la molette de modulation vers le haut, la modulation de la hauteur de ton augmente en conséquence et l'élément est simultanément balayé de gauche à droite.

NOTE Le jeu de contrôleurs édité en mode Voice Edit est disponible lorsque la voix correspondante est sélectionnée en modes Performance et Multi.

NOTE Les fonctions attribuées au contrôleur par la fonction Controller Set s'appliquent uniquement au bloc du générateur de sons interne. Dans le cas où des instruments MIDI externes sont connectés, l'utilisation des contrôleurs génère des messages de changement de commande MIDI, comme illustré dans le paramètre Source.

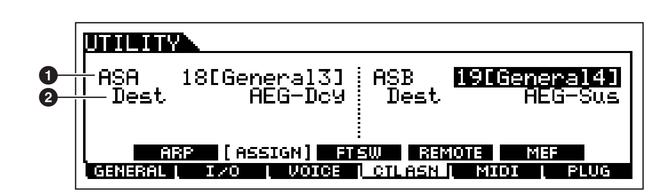
NOTE Même si une fonction différente est attribuée à cette molette, la fonction Pitch Bend (Variation de hauteur de ton) reste disponible et des messages de variation de hauteur de ton continuent d'être générés lorsque la molette est utilisée.

Contrôle de l'ensemble du système avec ASSIGN A et ASSIGN B

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN (page 165)

Les réglages ASSIGN A et ASSIGN B (Curseurs de commande 1 et 2) vous permettent de commander les fonctions qui influent sur l'ensemble des voix, des performances et des multis.
Vous pouvez stocker les réglages ASSIGN A et ASSIGN B comme réglages système en appuyant sur la touche [STORE].

NOTE Les paramètres ASSIGN A et ASSIGN B sont communs à la totalité des voix, des performances et des multis. La modification des réglages ASSIGN A et ASSIGN B peut entraîner des modifications au niveau des données stockées de voix, de performance et de multi utilisateur.



❶ ASSIGN A, ASSIGN B

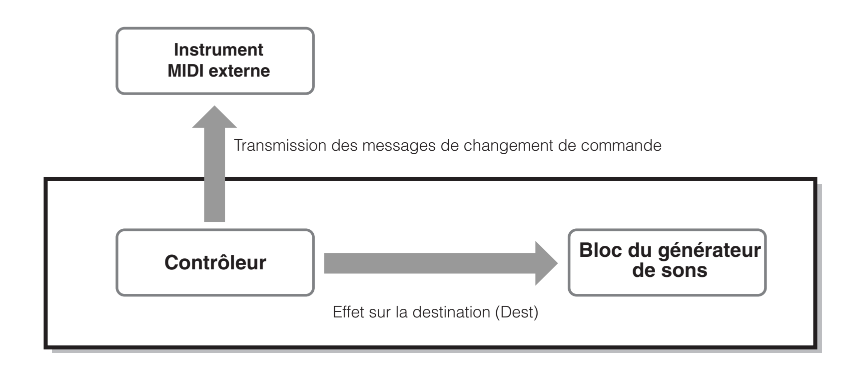
Déterminent les numéros de changement de commande générés lors de la commande des paramètres ASSIGN A et ASSIGN B (Curseurs de commande 1 et 2). Normalement, il n'y a pas lieu de modifier ces paramètres. Les fonctions générales utilisées pour les numéros de commande sont indiquées entre parenthèses.

❷ Destination (fonction)

Détermine les fonctions affectées aux paramètres ASSIGN A et ASSIGN B. Pour plus de détails sur les abréviations et types de paramètres, reportez-vous à la liste des commandes dans la Liste des données fournie séparément.

Modification des numéros de changement de commande

Les fonctions attribuées aux contrôleurs par les fonctions Controller Set et ASSIGN A/B s'appliquent uniquement au bloc du générateur de sons interne.
Dans le cas où des instruments MIDI externes sont connectés, l'utilisation des contrôleurs génère des messages de changement de commande MIDI, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.



Contrôleur	Message MIDI généré	Ecran de réglage du numéro de changement de commande
Aftertouch (Modification ultérieure)	Channel Aftertouch (DnH)	-
Pitch Bend Wheel (Molette de variation de hauteur de ton)	Pitch Bend (EnH)	-
Modulation Wheel (Molette de modulation)	Control Change (BnH, 01H)	-
Footswitch (Sélecteur au pied branché au connecteur SUSTAIN)	Control Change (BnH, 40H)	-
ASSIGN A, B	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Footswitch (Sélecteur au pied branché à la prise ASSIGNABLE)	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribbon Controller (Contrôleur de ruban)*	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN [PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN [MULTI/SEQ PLAY] (sélection de mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
ASSIGN 1, 2		
Foot Controller 1, 2 (Commande au pied 1, 2)		
Breath Controller (Contrôleur de souffle)		

* Le S90 ES ne dispose pas de contrôleur de ruban. N'oubliez pas que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez le contrôleur de ruban de l'instrument.

Les contrôleurs traditionnels, tels que la molette de modulation, affectent les instruments MIDI de façon conventionnelle. Par exemple, lorsque la fonction de panoramique est affectée à la molette de modulation à l'aide du jeu de contrôleurs, l'utilisation de la molette applique la fonction de panoramique au générateur de sons interne et transmet les messages de modulation à l'instrument MIDI externe.
N'oubliez pas que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez le contrôleur du S90 ES lui-même.

Astuce **Utilisation des contrôleurs avec efficacité**

Vous pouvez également configurer un contrôleur de manière à ce qu'il envoie un type de message de contrôle au générateur de sons interne du synthétiseur et un autre type à la sortie MIDI Out. Par exemple, dans un jeu de contrôleurs, vous pourriez affecter de la résonance à ASSIGN 1(Curseur de commande 3). Puis vous pourriez affecter, en mode Utility, le numéro de changement de commande 1 (modulation) au même curseur. A présent, lorsque vous déplacez le curseur de commande 3, la résonance est appliquée au son du bloc de générateur de sons interne.
Des messages de modulation sont toutefois envoyés dans le même temps à l'instrument MIDI externe.

Connexion d'un ordinateur et de périphériques MIDI

Connexions

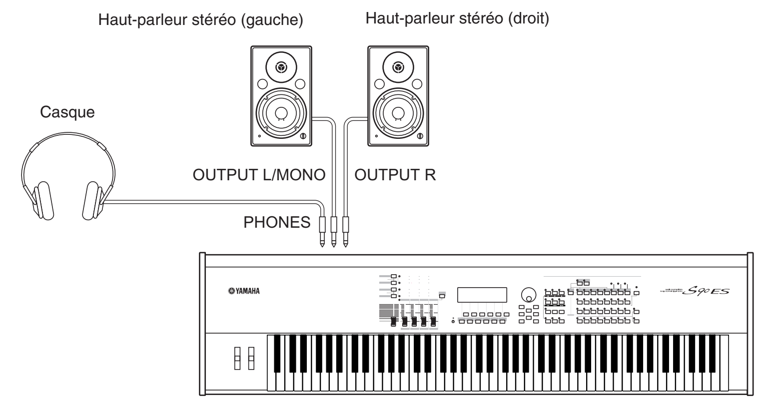
Connexion à un équipement audio externe

Etant donné que le S90 ES ne dispose pas de haut-parleur intégré, il vous faut un système audio externe ou un casque stéréo pour le contrôler correctement. Vous pouvez également utiliser un casque d'écoute.
Comme le montrent les illustrations suivantes, plusieurs méthodes permettent de connecter le synthétiseur à un équipement audio externe.

Sortie audio

■ Raccordement de haut-parleurs stéréo

Le branchement d'une paire de haut-parleurs disposant de réglages panoramiques et d'effets propres vous permet de reproduire avec précision la richesse des sons de l'instrument. Connectez les haut-parleurs aux prises OUTPUT L/MONO et R situées sur le panneau arrière.



NOTE Lorsque vous utilisez un seul haut-parleur, branchez-le à la prise OUTPUT L/MONO du panneau arrière.

■ Connexion à un mélangeur

L'instrument comporte d'autres sorties audio hormis les prises OUTPUT (L/MONO et R) principales. Connectez ces sorties à un mélangeur pour contrôler et traiter séparément les sons de touche de batterie et les parties. L'installation d'une carte mLAN16E ajoute une capacité de seize sorties numériques via un seul connecteur/câble FireWire (IEEE 1394). Pour plus de détails sur le réglage des affectations de prises aux parties et aux sorties, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Sortie de différentes notes (touches) d'une voix de batterie
Définie par le paramètre OutputSel (Sélection de sortie) (sélectionné selon la méthode ci-dessous) sous forme de données de voix de batterie.

[VOICE] → Sélection de voix de batterie → [EDIT] → Sélection de touche de batterie → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel (page 141)

Ce réglage est disponible pour la partie pour laquelle le paramètre OutputSel est réglé sur « drum » dans un autre mode (par ex., Performance ou Multi).

Sortie des parties d'une performance séparément
Définie par le paramètre OutputSel (sélectionné selon la méthode ci-dessous).

[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (page 154)

L'affectation d'une partie d'entrée audio de performance à une sortie se fait à l'aide du paramètre OutputSel (sélectionné selon la méthode ci-dessous).

[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel (page 151)

Sortie des parties d'un multi séparément
Définie par le paramètre OutputSel (sélectionné selon la méthode ci-dessous).

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (page 159)

L'affectation d'une partie d'entrée audio de multi à une sortie se fait à l'aide du paramètre OutputSel (sélectionné selon la méthode ci-dessous).

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMON] →[F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Outputsel (page 158)

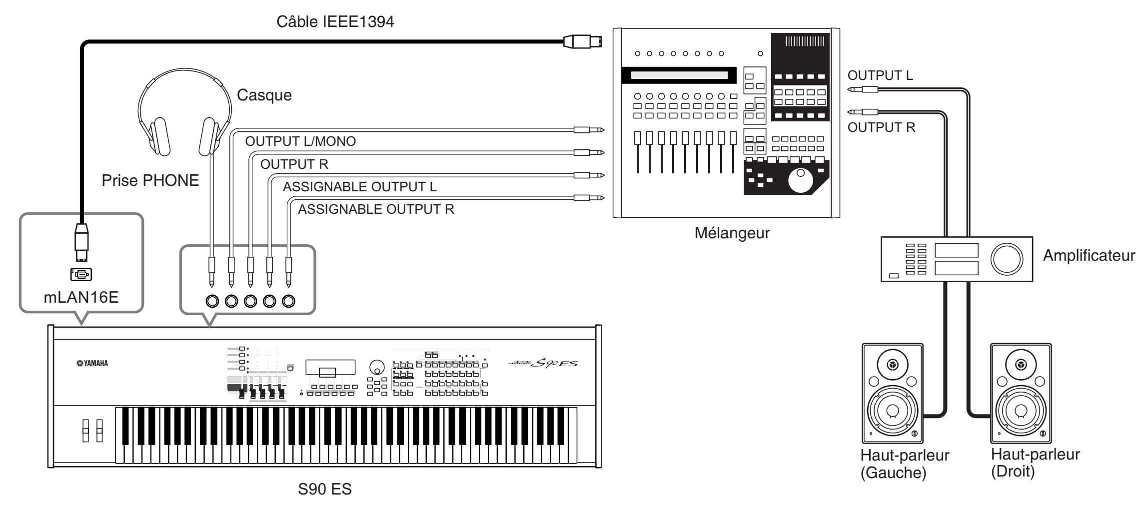
Les réglages suivants peuvent s'effectuer à partir des pages de paramètres indiqués ci-dessus.

Indications de l'écran	Prises de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
as1&2	Sorties audio 1 et 2 de mLAN16E	Stéréo (1 : L, 2 : R) *
as3&4	Sorties audio 3 et 4 de mLAN16E	Stéréo (3 : L, 4 : R) *
as5&6	Sorties audio 5 et 6 de mLAN16E	Stéréo (5 : L, 6 : R) *
as7&8	Sorties audio 7 et 8 de mLAN16E	Stéréo (7 : L, 8 : R) *
as9&10	Sorties audio 9 et 10 de mLAN16E	Stéréo (9 : L, 10 : R) *
as11&12	Sorties audio 11 et 12 de mLAN16E	Stéréo (11 : L, 12 : R) *
as13&14	Sorties audio 13 et 14 de mLAN16E	Stéréo (13 : L, 14 : R) *

Indications de l'écran	Prises de sortie	Stéréo/Mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
as1	Sortie audio 1 de mLAN16E	Mono *
as2	Sortie audio 2 de mLAN16E	Mono *
¦	¦	¦ ¦
as7	Sortie audio 7 de mLAN16E	Mono *
¦	¦	¦ ¦
as13	Sortie audio 13 de mLAN16E	Mono *
as14	Sortie audio 14 de mLAN16E	Mono *

* Disponible uniquement lorsque la carte mLAN16E fournie en option est installée.

● Exemple de connexion lorsque la carte mLAN16E proposée en option est installée (sorties analogique et numérique)



NOTE
- Le branchement d'un casque n'affecte pas la sortie audio des prises OUTPUT (L/MONO et R).
- Le son contrôlé par le casque est identique au son des prises OUTPUT L/MONO et R.
- Les parties/touches de batterie attribuées aux prises ASSIGNABLE OUTPUT ou aux connecteurs mLAN ne sont pas produites via les prises OUTPUT L/MONO et R.
- Les effets système (Reverb, Chorus), l'égaliseur principal et l'effet principal ne sont pas appliqués à la sortie du son via les prises ASSIGNABLE OUTPUT ou les connecteurs mLAN de la carte mLAN16E. (Seuls l'égaliseur de parties et l'effet d'insertion sont appliqués).
- La sortie sur les prises ASSIGNABLE OUTPUT et les connecteurs mLAN de la carte mLAN16E n'est pas affectée par le curseur [MASTER VOLUME].
- En mode Voice, les voix Normal ne peuvent pas être reproduites via les prises ASSIGNABLE OUTPUT ou les connecteurs mLAN de mLAN16E.

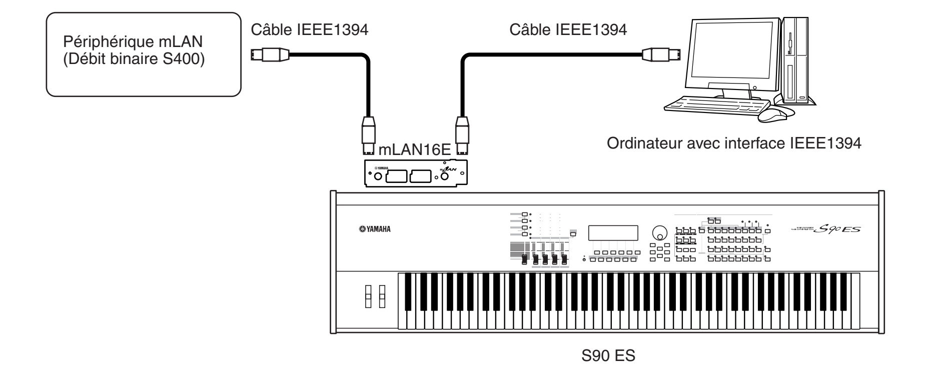
Entrée audio

■ Raccordement d'un microphone ou d'un équipement audio aux prises d'entrée A/D INPUT (entrée analogique).

Il est possible de raccorder à ces prises pratiquement n'importe quel périphérique audio, comme par exemple, un microphone, une guitare, une basse, un lecteur CD ou un synthétiseur. Dans ce cas, le signal d'entrée audio peut être mixé et produit en tant que partie AUDIO IN de la performance ou du multi. Pour les détails, reportez-vous à la section « Utilisation du son du microphone et des périphériques audio » à la page 38.

■ Entrée numérique via l'interface mLAN16E proposée en option

L'interface mLAN16E fournie en option vous permet de raccorder cet instrument à un périphérique mLAN ou à un ordinateur, ce qui autorise un transfert rapide des données audio et MIDI entre les périphériques par le biais d'un simple câble de connexion IEEE 1394.



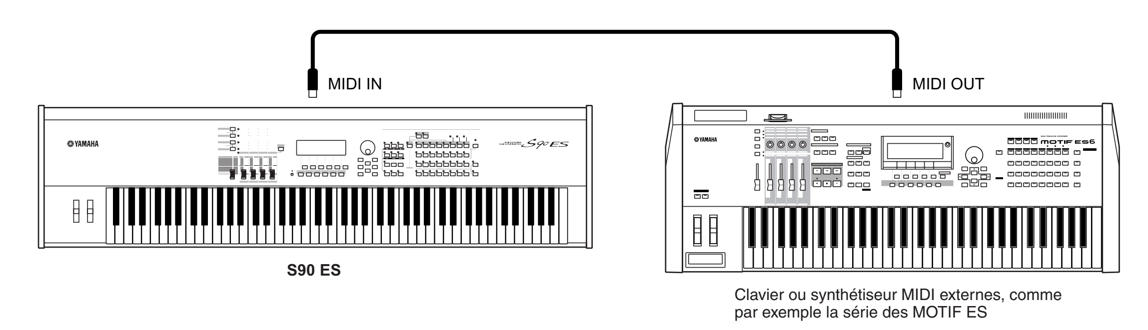
Connexion d'un appareil MIDI externe

En vous servant d'un câble MIDI standard (fourni en option), vous pouvez brancher un périphérique MIDI externe et le commander à partir du S90 ES. De même, vous pouvez utiliser un périphérique MIDI externe (un clavier ou un séquenceur, par exemple) pour contrôler les sons du S90 ES. Cette section présente diverses applications MIDI.

NOTE Lorsque vous utilisez un câble MIDI, veillez à régler le paramètre suivant sur « MIDI ». [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → Paramètre MIDI IN/OUT

■ Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe

Utilisez un clavier externe pour sélectionner et reproduire à distance les voix du S90 ES.



Canaux de transmission et de réception MIDI

Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe avec le canal de réception MIDI du S90 ES. Pour plus de détails sur le réglage du canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe, reportez vous au mode d'emploi de l'instrument MIDI concerné. Pour plus de détails sur le réglage du canal de réception MIDI du S90 ES, suivez les instructions ci-dessous.

En mode Voice/Performance (en cas d'utilisation du S90 ES comme générateur de son mono-timbre)
Vérifiez le canal de réception MIDI de base en effectuant les opérations suivantes. Si nécessaire, attribuez à ce paramètre le même numéro que celui du canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

En mode Multi/Sequence Play (en cas d'utilisation du S90 ES comme générateur de son multitimbral)
Modifiez les réglages des parties souhaitées pour les faire correspondre avec ceux du canal de transmission MIDI sur l'instrument MIDI externe. Vérifiez et modifiez le canal de réception MIDI pour chacune des parties de multi à l'aide de la procédure suivante.

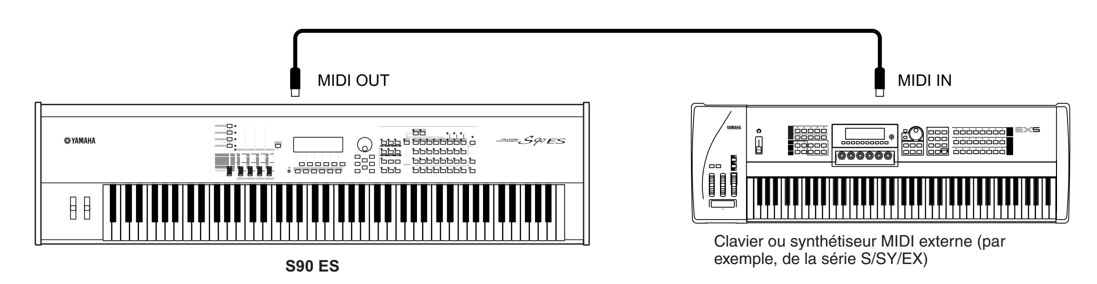
[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → Sélection de partie→ [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveChITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Il convient de noter que toutes les parties dont le canal de réception MIDI correspond au canal de transmission MIDI sur l'instrument MIDI externe sont émises via votre performance au clavier. Modifiez les réglages des parties souhaitées pour les faire correspondre avec ceux du canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe.

NOTE Pour les détails sur le bloc du générateur de son du S90 ES, reportez-vous à la page 115.

■ Contrôle d'un clavier MIDI externe

Cette connexion vous permet de produire le son à partir d'un générateur de son MIDI externe (synthétiseur, module de générateur de son, etc.) en jouant sur le clavier du S90 ES ou en reproduisant le fichier de morceaux MIDI. Utilisez cette connexion si vous souhaitez produire une sortie sonore à la fois sur le S90 ES et un autre instrument.



Astuce **Partage du son entre le S90 ES et un générateur de son externe via le canal MIDI**

En utilisant la connexion illustrée ci-dessus, vous pouvez jouer des deux instruments tout en les faisant reproduire différentes parties séparément. Pour utiliser cette fonction, vous devez régler le canal de sortie du S90 ES et le canal de réception du générateur de son externe sur le même numéro de canal. Suivez les instructions ci-dessous.

■ En mode Voice/Performance

Vous pouvez vérifier le canal de transmission MIDI dans l'angle droit de l'écran [F1] PLAY, en mode Voice Play/ Performance Play. Si nécessaire, modifiez le canal de transmission MIDI en activant la touche [TRACK SELECT] et en saisissant la valeur de votre choix à l'aide des touches numériques. Si vous souhaitez assourdir le son du S90 ES et activer uniquement le générateur de son externe, réglez Master Volume sur « 0 » ou Local Control (Commande locale) sur « off » en effectuant l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Pour plus de détails sur le réglage du canal de réception MIDI de l'instrument MIDI externe, reportez vous au mode d'emploi de l'instrument MIDI concerné.

■ En mode Multi/Sequence Play

En modes Multi et Sequence Play, les messages MIDI générés par le jeu au clavier sont transmis sur le même numéro de canal MIDI que celui de la partie actuellement sélectionnée.
Vous pouvez aussi définir la destination de sortie (générateur de son MIDI interne ou externe) de chacune des parties dans l'écran suivant en mode Sequence Play (page 99).

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Sequence Play) → [F2] OUTPUT → INT SW (Sélecteur interne), EXT SW (Sélecteur externe)

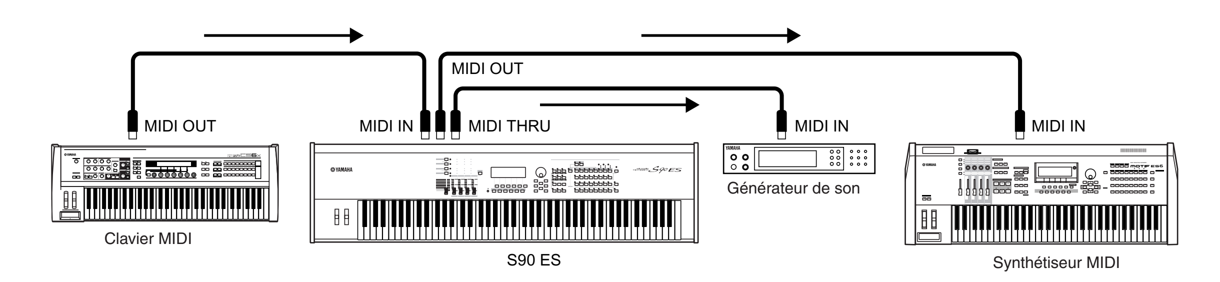
Il convient de noter que toutes les parties dont le canal de réception MIDI correspond au canal de transmission MIDI sur l'instrument MIDI externe sont émises via votre performance au clavier. Modifiez les réglages des parties souhaitées pour les faire correspondre avec ceux du canal de transmission MIDI sur l'instrument MIDI externe.

NOTE Vous pouvez également partager le son entre le S90 ES et les générateurs de son externe en utilisant les réglages Zone.

NOTE Pour les détails sur le bloc du générateur de son du S90 ES, reportez-vous à la page 115.

■ Contrôle d'un autre périphérique MIDI via MIDI THRU

MIDI THRU retransmet les messages MIDI reçus via MIDI IN. Dans l'exemple ci-dessous, les messages MIDI générés par le jeu sur un clavier externe sont transmis à un générateur de son externe via le connecteur MIDI THRU du S90 ES.
Les données MIDI de votre performance sur le S90 ES sont transmises à un périphérique externe via le connecteur MIDI OUT du S90 ES.



■ Utilisation d'une interface IEEE1394 (lorsqu'une carte mLAN16E proposée en option a été installée)

La connexion mLAN vers l'ordinateur (page 64) permet d'échanger des données audio et MIDI entre le S90 ES et un ordinateur.

Connexion à un ordinateur

Le raccordement de cet instrument à un ordinateur via MIDI ouvre tout un univers de possibilités musicales, comme l'utilisation d'un logiciel séquenceur pour enregistrer et reproduire des compositions avec les sons du S90 ES ou l'utilisation du logiciel Voice Editor/Multi Part Editor pour créer et éditer vos propres voix/multis personnalisés.

Pour utiliser l'instrument avec un ordinateur via une connexion USB, vous devez installer le pilote MIDI USB approprié. Vous pouvez télécharger le pilote adéquat à partir de notre site Web :

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

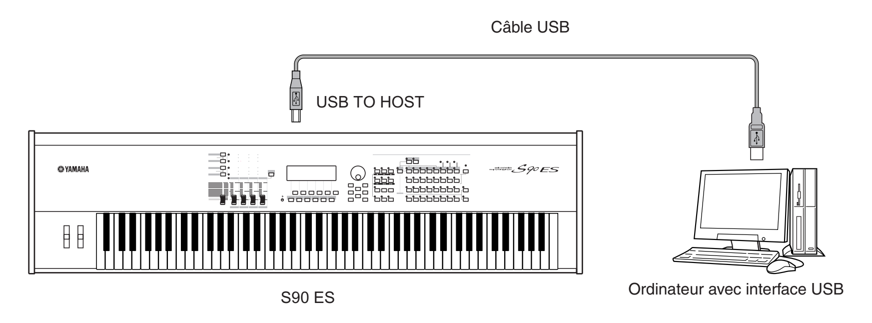
Système d'exploitation : Windows XP Edition professionnelle/familiale, Mac OS X 10.2-10.4.0

* **Ces informations sont d'application à partir de mai 2005. Pour obtenir les toutes dernières informations, consultez le site Web ci-dessus.**

Connexion à l'aide d'un câble USB

Les messages MIDI peuvent être transférés entre le logiciel séquenceur et le S90 ES à l'aide d'un câble USB. Cependant, les données audio ne peuvent pas être transmises ou reçues via un connecteur USB sur le S90 ES. Lorsque vous utilisez une connexion USB, veillez à régler le paramètre suivant sur « USB ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



NOTE Les câbles USB disposent de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Lors de la connexion de ce synthétiseur à l'ordinateur, raccordez le type A à votre ordinateur et le type B au connecteur USB TO HOST. Lors de la connexion de ce synthétiseur à l'ordinateur, raccordez le type A à votre ordinateur et le type B au connecteur USB TO HOST.

NOTE Si vous activez la fonction Remote Control (Commande à distance) du S90 ES pour contrôler les opérations sur un logiciel séquenceur, vous devrez utiliser la connexion USB.

Canal MIDI et port MIDI

Les données MIDI sont attribuées à l'un des 16 canaux, lesquels permettent à ce synthétiseur de jouer simultanément 16 parties différentes. Alors qu'un câble MIDI est équipé pour traiter les données sur un total de seize canaux simultanément, une connexion USB dispose d'une capacité de gestion supérieure, grâce à l'utilisation de ports MIDI. Chaque port MIDI prend en charge seize canaux et la connexion USB autorise la gestion d'un nombre maximum de huit ports, ce qui vous permet d'utiliser jusqu'à 128 canaux (8 ports x 16 canaux) sur votre ordinateur.

NOTE Ce synthétiseur peut reconnaître et utiliser jusqu'à trois ports à la fois.

NOTE En cas de connexion USB, veillez à faire correspondre le port de transmission MIDI et le port de réception MIDI ainsi que le canal de transmission MIDI et le canal de réception MIDI.

Synchronisation avec un séquenceur externe (Maître et Esclave)

Lors de l'utilisation de plusieurs périphériques MIDI, les réglages de tempo de ces derniers doivent être synchronisés par un signal d'horloge.
Le périphérique défini sur l'horloge interne sert de référence à tous les périphériques connectés, et on l'appelle l'instrument « maître ». Les périphériques connectés réglés sur l'horloge externe sont qualifiés de dispositifs « esclaves ». Si vous utilisez les données de reproduction d'un séquenceur externe pour activer la fonction d'arpège sur le S90 ES, veillez à définir le paramètre de synchronisation MIDI en mode Utility, de façon à utiliser l'horloge externe (comme indiqué ci-dessous).

[UTILITY] → Ecran MIDI → MIDI Sync = MIDI

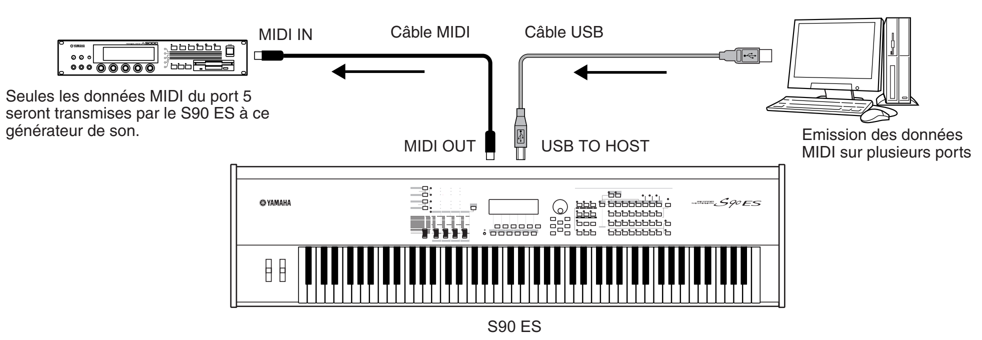
En outre, veillez à ce que le séquenceur MIDI externe soit paramétré sur « master » ou synchronisation interne.

NOTE Certains séquenceurs ne peuvent pas envoyer de signaux d'horloge à un périphérique externe pendant que la reproduction est interrompue. Lorsque le réglage « MIDI Sync » est spécifié sur « MIDI », la fonction d'arpège est disponible uniquement lorsque le S90 ES reçoit des signaux d'horloge de l'instrument maître.

Astuce **Réglage de Thru Port**

Les ports MIDI peuvent servir à répartir la reproduction entre plusieurs synthétiseurs et à étendre le nombre de canaux MIDI à plus de seize.
Dans l'exemple ci-dessous, un synthétiseur distinct, connecté au S90 ES, reproduit des données MIDI via le port 5, comme défini dans le paramètre ThruPort (Port relais) par le biais de l'opération suivante.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5



Seules les données MIDI des ports 1, 2, et 3 sont reconnues. Pour plus de détails sur le lien entre le port MIDI et le bloc générateur de son, reportez-vous à la page 115.

Précautions à prendre pour l'utilisation du connecteur USB TO HOST

Lorsque vous branchez l'ordinateur à un connecteur USB TO HOST, veuillez respecter les points suivants.
Le non-respect de ces instructions pourrait provoquer un blocage de l'ordinateur, voire la corruption ou la perte de données. Si l'ordinateur ou l'instrument se bloque, mettez l'instrument hors tension ou redémarrez l'ordinateur.

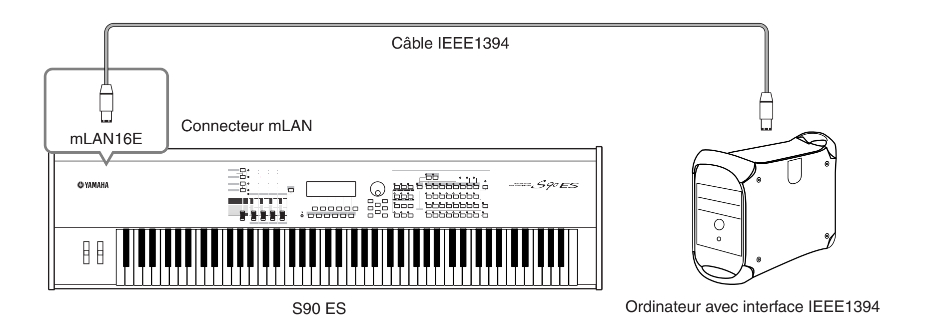
⚠ ATTENTION

- **Avant de relier l'ordinateur au connecteur USB TO HOST, fermez tout mode d'économie d'énergie (suspension, veille, attente) de l'ordinateur.**
- **Avant de mettre l'instrument sous tension, reliez l'ordinateur au connecteur USB TO HOST.**
- **Exécutez les opérations suivantes avant de mettre l'instrument sous/hors tension ou de brancher/débrancher le câble USB dans/hors du connecteur USB TO HOST.**
  - **Fermez toutes les applications ouvertes (telles que Voice Editor, Multi Part Editor et le logiciel séquenceur).**
  - **Vérifiez qu'aucune donnée n'est en cours de transmission depuis l'instrument. (Les données sont uniquement transmises en jouant des notes sur le clavier ou en reproduisant un morceau.) (Les données sont uniquement transmises en jouant des notes sur le clavier ou en reproduisant un morceau.)**
- **Lorsqu'un périphérique USB est connecté à l'instrument, vous devez attendre au moins six secondes entre les opérations suivantes : (1) lors de la mise hors tension, puis sous tension, de l'instrument ou (2) lors de la connexion/déconnexion du câble USB.**

Utilisation d'un câble IEEE1394 (mLAN) (lorsqu'une carte mLAN16E proposée en option a été installée)

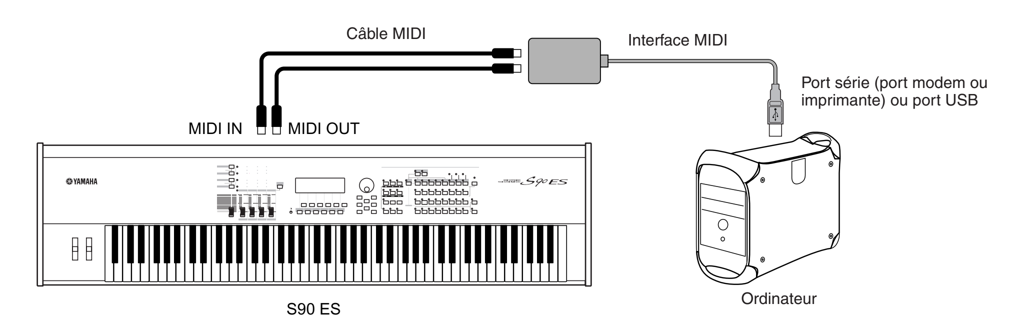
En installant une interface mLAN16E fournie en option, vous pouvez raccorder un ordinateur (avec une interface IEEE 1394) à cet instrument via un câble unique.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



La connexion mLAN à l'aide d'un câble IEEE1394 vous permet de transférer des données MIDI et audio. Par exemple, vous pouvez enregistrer votre performance au clavier sur le disque dur de votre ordinateur sous forme de données audio (page 88).

Utilisation d'un câble MIDI

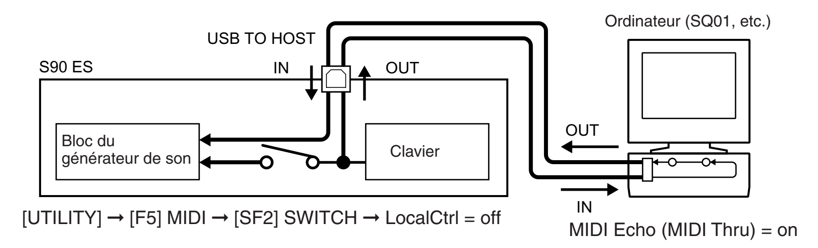


NOTE Veuillez utiliser l'interface MIDI correspondant à votre ordinateur. Si votre ordinateur dispose d'un port USB, assurez-vous de connecter l'ordinateur et le S90 ES via l'USB. (Le taux de transfert de données est plus rapide par ce biais que via MIDI, et vous aurez de plus accès à plusieurs ports MIDI.)

Activation/désactivation de Local Control en cas de connexion à un ordinateur

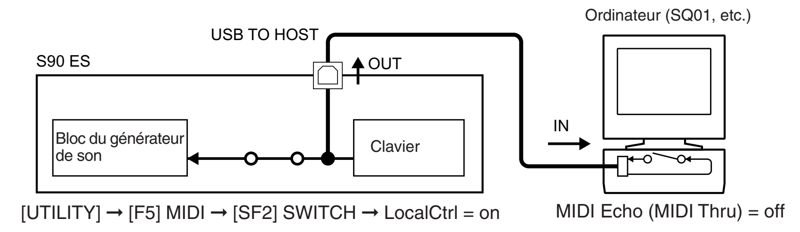
Lorsque vous connectez ce synthétiseur à un ordinateur, les données de performance au clavier sont généralement envoyées à l'ordinateur, puis renvoyées par celui-ci pour être lues par le bloc générateur de son. Si le paramètreLocal Control est réglé sur « on » en mode Utility, il est possible que vous entendiez un son « double », car le générateur de son reçoit les données de performance directement du clavier et de l'ordinateur. Utilisez les suggestions de réglages ci-dessous comme ligne directrice ; certaines instructions spécifiques peuvent différer en fonction de votre ordinateur et du logiciel utilisé.

• Lorsque MIDI « Echo » (MIDI Thru) est réglé sur « on » sur le logiciel/ordinateur :



NOTE Lorsque vous transmettez ou recevez des données exclusives au système (par exemple avec la fonction Bulk Dump (Transfert en bloc)), utilisez l'exemple de configuration ci-dessous en vous assurant que la fonction MIDI « Echo » (MIDI Thru) du logiciel informatique est réglée sur « off ».

• Lorsque MIDI « Echo » (MIDI Thru) est réglée sur « off » sur le logiciel/ordinateur :



NOTE Même si cela n'apparaît pas dans l'illustration ci-dessus, le S90 ES reçoit des données MIDI et y répond à partir de l'application (séquenceur), quel que soit le réglage de Local Control sur l'instrument.

* MIDI « Echo » est une fonction de séquenceur qui « répercute » les données reçues sur l'entrée MIDI IN (ou les renvoie telles quelles) sur la sortie MIDI OUT. Dans certains logiciels, cette fonction est également appelée « MIDI Thru ».

NOTE Pour plus d'informations sur MIDI Echo, reportez-vous au mode d'emploi de votre logiciel.

Création de morceau en mode Multi

Le mode Multi vous permet de configurer le S90 ES en générateur de son multitimbre en vue de son utilisation avec des logiciels de musique ou des séquenceurs externes. Si chaque piste d'un fichier de morceaux MIDI utilise un canal MIDI différent, vous pourrez affecter chacune des parties d'un multi séparément à ces canaux respectifs. De cette façon, il devient possible de reproduire les données du morceau sur un séquenceur, chaque piste jouant une voix différente. Vous pouvez créer un multi contenant jusqu'à 16 parties à l'aide d'un générateur de son interne. L'installation de cartes plug-in vous offre l'opportunité de créer un multi contenant un total de 34 parties (page 117).

Etant donné qu'il n'existe qu'une seule banque de multis présélectionnés, vous avez la possibilité de sélectionner un multi directement sans spécifier de banque.

NOTE **A propos de la banque utilisateur de multis**
Ce générateur de son est livré avec un jeu complet de 32 multis utilisateur spécialement programmés et disponibles dans la banque utilisateur. Si un multi au sein d'une banque utilisateur (voix utilisateur) est remplacé, la voix utilisateur sera perdue. Lorsque vous enregistrez un multi édité, veillez à ne pas écraser des multis utilisateur importants. Vous pouvez stocker jusqu'à 64 multis dans la banque utilisateur.

Reproduction de multi

Le mode Multi Play vous permet de sélectionner et de reproduire le multi de votre choix. Pour plus d'informations sur les multis, reportez-vous à la page 109. Vous apprendrez ici à reproduire les fichiers de morceaux de votre logiciel séquenceur avec le S90 ES.

Configuration relative à l'utilisation d'un ordinateur

NOTE Dans l'explication de l'exemple ci-dessous, le S90 ES est connecté à un ordinateur via l'USB. Vous pouvez également vous servir à cet effet de câbles MIDI ou mLAN (IEEE1394).

1 **Téléchargez la version la plus récente du pilote MIDI USB, disponible sur le site Web à l'adresse suivante :**

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/
Système d'exploitation : Windows XP Edition professionnelle/familiale, Mac OS X 10.2-10.4.0
* Ces informations sont d'application à partir de mai 2005. Pour obtenir les toutes dernières informations, consultez le site Web ci-dessus.

2 **Installez le pilote MIDI USB sur l'ordinateur.**

Pour les détails sur la procédure d'installation, reportez-vous au manuel d'installation inclus dans le fichier téléchargé.



Connectez le S90 ES à l'ordinateur via le câble USB.

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 67.



Réglez le paramètre suivant sur « USB ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT



Appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer les réglages comme réglages système du mode Utility.

⚠ *ATTENTION*

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que les messages « Executing... » ou « Please keep power on » s'affichent. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

Utilisation des sons du S90 ES pour reproduire un morceau à partir d'un séquenceur



Suivez les instructions de la section « Configuration relative à l'utilisation d'un ordinateur » (à gauche).



Démarrez le logiciel du séquenceur sur l'ordinateur, puis ouvrez un nouveau fichier de morceaux dans le séquenceur.

Paramétrez selon les besoins le port et le canal MIDI de chaque piste dans le fichier de morceaux du séquenceur.

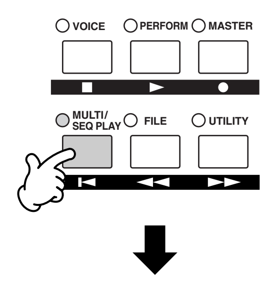
Réglages du port MIDI
Si vous utilisez le générateur de son interne du S90 ES, réglez le port MIDI de chaque piste du séquenceur sur « 1 ». Si vous utilisez des voix stockées sur carte plug-in, réglez le port MIDI de la piste (ou des pistes) sur le même numéro que celui qui est spécifié pour le paramètre « PORT NO. » (Numéro de port).

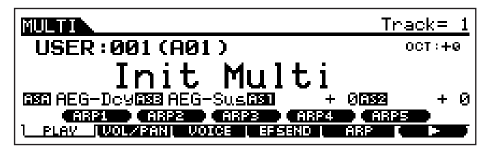
[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI → PORT NO.

Réglages des canaux MIDI
Faites correspondre les canaux de transmission MIDI du séquenceur avec les canaux de réception des parties de multi (étape 6). Les canaux de réception de multi peuvent être définis sur l'écran [F1] VOICE en mode Multi Part Edit (page 159).

NOTE Les ports MIDI 1 à 8 de l'USB sont appelés « YAMAHA USB IN/OUT 0-1 » - « YAMAHA USB IN/OUT 0-8 » sous Windows et « YAMAHA S90 ES Port 1 » - « YAMAHA S90 ES Port 8 » sous Macintosh.

3 Appuyez sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] une ou deux fois pour passer en mode Multi.





4 Sélectionnez un multi.

Cette opération est identique à celle de la section « Sélection de performance », à la page 34, à quelques différences près :

- Seules les touches Group [A] - [D] peuvent être sélectionnées. (Il est possible d'utiliser jusqu'à 64 canaux avec un multi.)
- Il est impossible d'exécuter ici la fonction Category Search.

Réglez les voix à affecter à chaque partie de multi ainsi que les canaux de reception et les effets relatifs au morceau souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections « Fonctions de mixage simple (mode Multi Play) » à la page 72 et « Fonctions de mixage détaillé (mode Multi Edit) » à la page 74.

NOTE Ce générateur de son est livré avec un jeu complet de 32 multis utilisateur spécialement programmés et disponibles dans la banque utilisateur.

Astuce **Sélection de multi depuis un ordinateur**

Comme en mode Voice, vous pouvez sélectionner un multi sur cet instrument, à partir de votre logiciel, en spécifiant les messages MIDI suivants (page 107). Les valeurs de sélection de banque MSB/LSB permettant de modifier le multi sont les suivantes :

- Bank Select MSB (Sélection de banque MSB) (Changement de commande n˚000) = 63
- Bank Select LSB (sélection de banque LSB) (Changement de commande n˚032) = 65

Les données de Bank Select/Program Change (Changement de programme) doivent être envoyées sur le même canal MIDI spécifié par le réglage du paramètre BasicRcvCh (Canal de réception de base).

NOTE Lorsque vous changez de mode pour passer, par exemple, du mode Voice au mode Multi, transmettez le message Mode Change (Changement de mode) approprié (exclusif au système) avant d'envoyer la valeur Bank Select MSB au S90 ES (page 183).

NOTE Une fois les valeurs de Bank Select MSB/LSB transmises, envoyez le message de changement de programme adéquat afin de sélectionner le numéro de programme de multi.

5 Enregistrez vos données de morceau dans le fichier de morceaux du séquenceur.

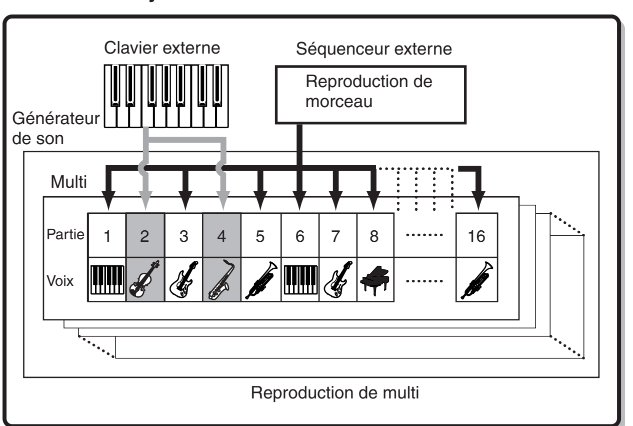


Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

6 Reproduisez le fichier de morceaux du séquenceur à l'aide des sons du S90 ES.

Lorsqu'un message d'activation de note est reçu, la partie correspondante est reproduite. Par exemple, lorsque vous reproduisez des pistes sur le séquenceur, la partie reproduite est celle qui dispose d'un canal de réception correspondant au canal de transmission de la piste du séquenceur. Si deux ou plusieurs parties ont la même valeur pour le canal de réception MIDI, elles seront jouées à l'unisson.

Mode Multi Play



Astuce **Assourdissement/isolement d'une partie de multi**

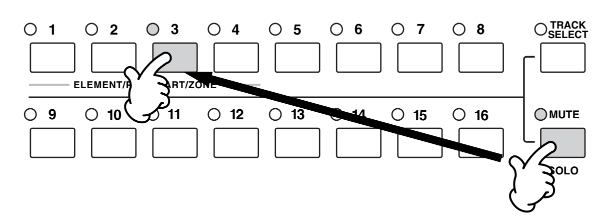
■ **Pour assourdir une partie**

1. Appuyez sur la touche [MUTE] afin que son voyant s'allume.

Pour désactiver la fonction Mute, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE] (le voyant s'éteint).

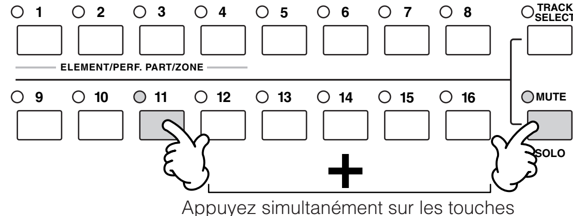
2. Appuyez sur n'importe quelle touche NUMBER [1] - [16] pour sélectionner le numéro de la partie à assourdir.

La partie correspondante est assourdie (son voyant s'éteint) et ne produit aucun son. Lorsque vous appuyez à nouveau sur la même touche, l'assourdissement de la partie est annulé (le voyant s'allume).



■ **Pour isoler une partie**

Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches numériques [1] à [16] pour reproduire la partie correspondante en solo. Une fois la partie sélectionnée, le voyant de la touche [MUTE] clignote, indiquant que la fonction Solo est activée.
Dans ce cas, vous pouvez modifier la piste sélectionnée en appuyant simplement sur la touche numérique [1] à [16] correspondante.



Appuyez simultanément sur les touches

NOTE Lorsque vous sélectionnez un multi en mode Master, les réglages d'assourdissement/isolement ne s'appliquent pas à chaque partie mais à chaque canal de transmission. Les détails de la procédure sont identiques à ceux des réglages d'assourdissement/isolement en mode Sequence Play.

Fonctions de mixage simple (mode Multi Play)

Le mode Multi Play fournit des fonctions d'édition pratiques pour certains paramètres de base et dispose d'une présentation de type console de mixage graphique, grâce à laquelle vous pouvez facilement contrôler le réglage de chaque partie. Ce mode est utile pour modifier les paramètres des différentes parties, même en cours de reproduction des données du morceau à partir d'un séquenceur connecté. Des fonctions de mixage simple et des paramètres de base, tels que la sélection de voix, la modification des réglages d'effets, etc. sont disponibles dans ce mode.
Si vous voulez éditer un multi de façon plus détaillée, passez en mode Multi Edit (page 74).

1 Sélectionnez le multi que vous souhaitez éditer selon les instructions de la section « Utilisation des sons du S90 ES pour reproduire un morceau à partir d'un séquenceur », à la page 70.

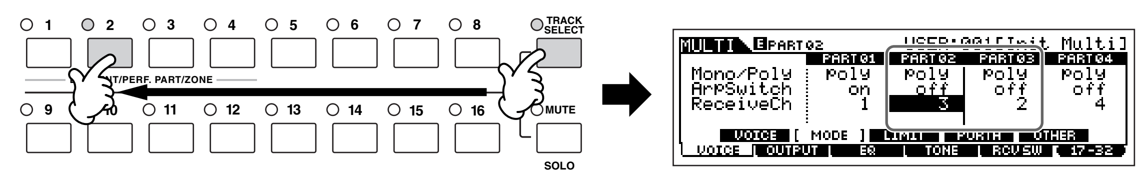
Lorsque vous créez un nouveau multi à partir de zéro, vous pouvez effacer au préalable les réglages du multi actuellement sélectionné en utilisant la fonction Initialize (Initialiser) en mode Multi Job (page 160).

2 Activez la touche [TRACK SELECT] et sélectionnez une partie à l'aide des touches numériques [1] - [16].

Lorsque vous jouez au clavier, c'est la voix affectée à la partie actuellement sélectionnée qui est reproduite.
Appuyez sur la touche [F6] pour basculer entre les écrans suivants : l'écran des parties 1 à 16 auxquelles les voix internes sont affectées ; l'écran des parties plug-in de multi (17 - 32) auxquelles sont attribuées les voix de la carte PLG100-XG et l'écran des parties plug-in (PLG1 - 3) auxquelles les voix plug-in de la carte plug-in à partie unique sont assignées.

Notes sur la reproduction de la partie sélectionnée au clavier

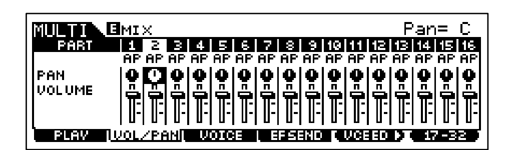
Le processus de l'étape 2 ci-dessus ne sélectionne pas seulement la partie à l'écran, mais aussi le canal de transmission MIDI affecté au même numéro que celui de la partie (comme en mode Voice ou Performance). Par conséquent, lorsque le canal de réception MIDI (ReceiveCh) est modifié, une voix attribuée à une partie non sélectionnée peut retentir.
Par exemple, lorsque vous activez la touche [TRACK SELECT] et appuyez sur la touche numérique [2], vous sélectionnez la partie 2 et le canal de transmission MIDI du clavier est simultanément spécifié sur le canal 2.
Cependant, si vous réglez le canal de réception MIDI (ReceiveCh) de la partie 2 sur le canal 3, et le canal de réception MIDI de la partie 3 sur le canal 2, les données MIDI de votre performance au clavier seront émises sur le canal 2 et la voix de la partie 3 sera reproduite au lieu de la voix de la partie 2 sélectionnée. (Voir l'illustration ci-dessous.)



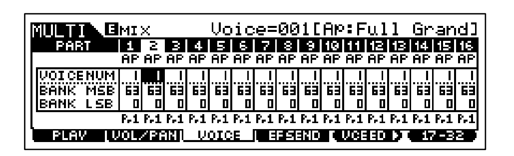
NOTE Le canal de réception peut être défini en mode Multi Edit (page 159).

3 Sélectionnez l'écran de votre choix, puis éditez les paramètres souhaités en appuyant sur les touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5].

[F2] VOL/PAN
Réglez le panoramique et le niveau de sortie du volume pour chaque partie.



[F3] VOICE
Désactivez les touches [TRACK SELECT] et [MUTE], puis sélectionnez la banque ou le numéro de voix de la même manière qu'en mode Voice (page 30).



NOTE Banque
En sélectionnant le paramètre « BankMSB/BankLSB » à l'aide du cadran de données, vous pouvez appeler les banques de voix répertoriées ci-dessous.

Voix normale	Voix de batterie	Voix plug-in
Pr 1- 4 : voix présélectionnée	PD : voix de batterie présélectionnée	Pp : voix plug-in présélectionnée
GM	GD : voix de batterie GM	Pu1 : voix plug-in 1 utilisateur
Us 1 -2 : voix utilisateur	UD : voix de batterie utilisateur	PB : voix plug-in sur carte *

* Pour les détails sur les voix plug-in enregistrées sur carte, reportez-vous à la page 100.

Astuce Utilisation de la fonction Category Search pour attribuer des voix aux parties

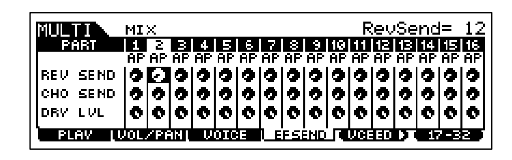
Vous pouvez sélectionner des voix à l'aide de la fonction Category Search, comme en mode Voice Play (page 32).

Astuce Attribution de voix aux parties à partir d'un ordinateur

Vous pouvez utiliser un ordinateur pour sélectionner les voix à attribuer aux parties, en indiquant les messages MIDI appropriés. Si vous transmettez au S90 ES les messages de sélection de banque MSB/LSB et de changement de programme adéquats, vous pourrez modifier la voix de la partie correspondant au canal MIDI de ces messages (page 107).

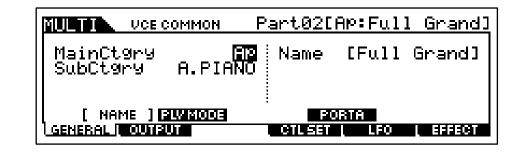
NOTE Veillez à ce que le canal MIDI du message MIDI soit réglé sur la même valeur que le canal de réception (ReceiveCh) de la partie de votre choix.

[F4] EF SEND (Effect Send)
Réglez l'effet Reverb/Chorus pour chaque partie.



Pour plus de détails sur les réglages d'effets, reportez-vous à la page 123.

[F5] VCE ED (Multi Voice Edit)
Modifiez la voix normale affectée à chaque partie.
Cette fonction est identique à celles des modes Common Edit et Voice Element Edit (page 45).



NOTE Certains paramètres ne peuvent pas être édités en mode Multi Voice Edit.

NOTE Seules les voix normales peuvent être modifiées.

NOTE Une voix éditée avec cette fonction sera enregistrée en tant que voix utilisateur.

NOTE Notez que les fonctions des touches [F5] et [F6] dépendent de la sélection de l'écran [F1] PLAY. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 157.



4 Stockez le multi édité.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 64 multis dans la mémoire interne. Pour plus d'informations sur le stockage de multis, reportez-vous à la page 76.

Reproduction de voix de carte plug-in à partie unique

Par défaut, les canaux de réception sont respectivement réglés sur « 1 » pour la partie PLG1, « 2 » pour PLG2, et « 3 » pour PLG3. Si le port MIDI d'une partie PLG est spécifié sur « 1 », les parties internes réglées sur le même canal de réception que celui de la partie plug-in seront également reproduites à la réception d'un message d'activation de note.

Pour éviter cela, paramétrez les canaux de réception des parties que vous ne souhaitez pas jouer sur « off » ou définissez le port MIDI de la ou des partie(s) plug-in sur « 2 » ou « 3 » (page 100).

Fonctions de mixage détaillé (mode Multi Edit)

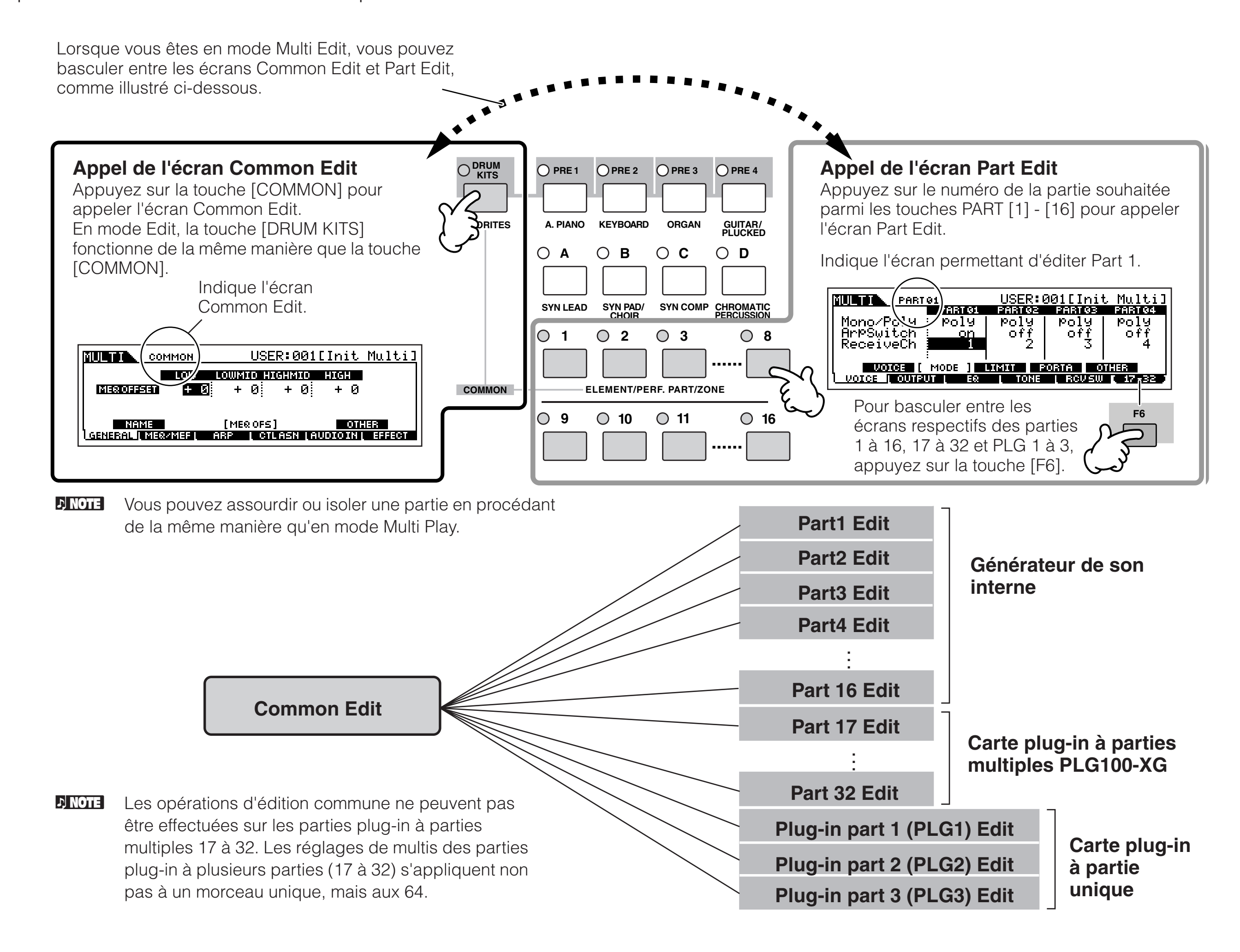
Le mode Multi Edit propose une fonction de mixage détaillé qui vous permet de modifier les réglages des paramètres de multi de la même façon qu'en mode Voice Edit. Il existe deux types d'écran Multi Edit : ceux pour l'édition commune (Common Edit) et ceux pour l'édition de parties individuelles (Part Edit). Utilisez les écrans Common Edit afin de modifier les réglages communs à toutes les parties et Part Edit pour éditer les réglages de parties individuelles.
Lorsque vous créez un nouveau multi à partir de zéro, vous pouvez effacer au préalable les réglages du multi actuellement sélectionné en utilisant la fonction Initialize en mode Multi Job (page 160).

1 **Appuyez sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] pour passer en mode Multi, puis sélectionnez le multi à éditer (page 70).**

2 **Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Multi Edit.**

3 **Appelez l'écran Common Edit ou Part Edit.**

Utilisez l'écran Part Edit pour éditer les paramètres propres à chaque partie et l'écran Common Edit pour modifier les paramètres communs à toutes les parties.



NOTE Vous pouvez assourdir ou isoler une partie en procédant de la même manière qu'en mode Multi Play.

NOTE Les opérations d'édition commune ne peuvent pas être effectuées sur les parties plug-in à parties multiples 17 à 32. Les réglages de multis des parties plug-in à plusieurs parties (17 à 32) s'appliquent non pas à un morceau unique, mais aux 64.

4 **Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F5] et [SF1] - [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.**

Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles, reportez-vous à la page 157.

5 **Répétez les étapes 3 et 4 selon les besoins.**

6 **Attribuez un nom au multi édité.**

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution de nom de multi, reportez-vous à la page 27.

7 Enregistrez les réglages en tant que multi utilisateur.

Le multi édité peut être stocké en mode Multi Store. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 76.

Astuce Edition d'un multi à l'aide des curseurs de commande

Les quatre curseurs situés dans le coin supérieur gauche de l'instrument ne permettent pas seulement d'ajuster le son pendant la performance. Vous pouvez également les utiliser pour éditer un multi, que ce soit en mode Multi Play ou Multi Edit.
Pour plus de détails sur les paramètres édités par les curseurs, reportez-vous aux descriptions du mode Performance (page 55).

● Lorsque le voyant [PAN/SEND] est allumé :

PAN	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie→ [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	page 159
REVERB	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie→ [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	page 159
CHORUS	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	page 159
TEMPO	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] APP → [SF1] TYPE → Tempo	page 158

● Lorsque le voyant [TONE] est allumé :

CUTOFF	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	page 159
RESONANCE	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	page 159
ATTACK	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	page 159
RELEASE	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	page 159

NOTE Les réglages ci-dessus sont appliqués sous forme de décalages aux réglages AEG et FEG en mode Performance Edit.

● Lorsque le voyant [ARP FX] est allumé :

SWING	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] APP → [SF3] PLAY FX → Swing	page 158
GATE TIME	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] APP → [SF3] PLAY FX → Gate Time Rate	page 158
VELOCITY	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] APP → [SF3] PLAY FX → Velocity Rate	page 158
UNIT MULTIPLY	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] APP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	page 158

● Lorsque le voyant [EQ] est allumé :

LO	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → Sélection de partie → [F3] EQ → Low Gain	page 159
LO MID	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → Sélection de partie → [F3] EQ → Mid Gain	page 159
HI MID	–	page 159
HI	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → Sélection de partie → [F3] EQ → High Gain	page 159

● Lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont tous deux allumés (en appuyant dessus simultanément) :

ASSIGN A	Ajuste les paramètres attribués à ces curseurs dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	page 165
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Dépend des réglages de la voix attribuée au multi sélectionné.	page 131
ASSIGN 2		

NOTE Outre les fonctions ci-dessus, vous pouvez attribuer des paramètres liés aux effets principaux (réglés dans l'écran [MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEFF) à ces quatre curseurs en appuyant simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ]. Les paramètres affectés à ces quatre curseurs sont spécifiés dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

● Lorsque le voyant [VOLUME] est allumé :

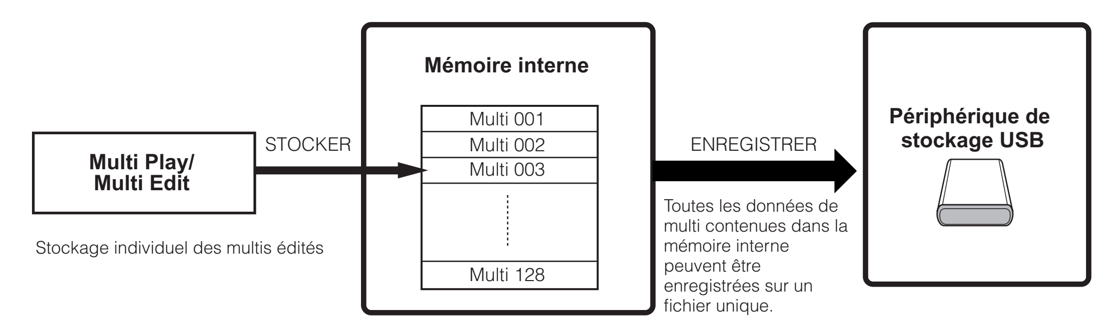
PART	Règle la balance de niveau entre les parties. [MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie→ [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume	page 159

Fonctions Compare et Edit Recall (mode Multi)

Ces fonctions sont les mêmes qu'en modes Voice et Performance. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 105.

Stockage/enregistrement du multi créé

Le stockage (enregistrement) de multi s'effectue en deux étapes : le stockage du multi édité dans la mémoire interne et l'enregistrement des multis stockés sur un périphérique de stockage USB.



A la mise hors tension de l'instrument, les multis utilisateur enregistrés en mode Multi Store ne seront pas effacés. Il n'est dès lors pas nécessaire de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB ; vous pouvez toutefois recourir à la fonction Save pour les enregistrer sur un autre support afin de disposer d'une copie de sauvegarde ou à des fins d'organisation.

Stockage du multi édité en tant que multi utilisateur dans la mémoire interne

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [STORE]

La procédure est identique à celle du mode Performance Play (page 56).

Enregistrement des multis édités sur un périphérique de stockage USB

[FILE] → [F2] SAVE

L'opération de base est identique à celle du mode Voice (page 51). Cependant, vous devez sélectionner le type de fichier « All », comme en mode Performance. Lorsque Type est paramétré sur « All », exécutez l'opération Save pour enregistrer toutes les données créées, y compris les multis et les voix qui leur sont attribuées, sous forme de fichier unique (extension : S7A).

Chargement de données de multi depuis le périphérique de stockage USB

[FILE] → [F3] LOAD

Ces instructions décrivent la procédure de rappel des données de fichier de type « All », sauvegardées sur un périphérique de stockage, en utilisant l'opération Load pour transférer les données vers l'instrument. Un fichier « All » (extension : S7A) contient tous les multis.

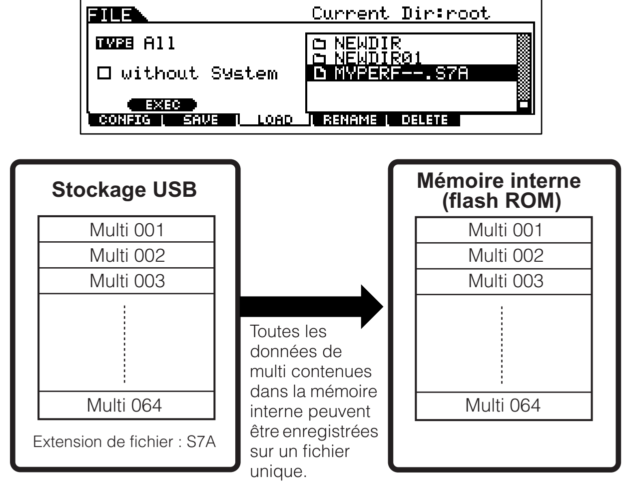
1 Appuyez sur la touche [FILE] pour passer en mode File. Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF2] CURRENT.

Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez la partition spécifique à utiliser. Si le périphérique dispose de plusieurs supports insérés (tels que des disques), sélectionnez un numéro de logement spécifique.

2 Appuyez sur la touche [F3] LOAD pour appeler l'écran Load.

3 Sélectionnez le type de fichier « All ».

Si le fichier souhaité a été enregistré dans un dossier spécifique, entrez le nom de ce dernier et sélectionnez le fichier. Pour les détails sur la sélection de dossier, reportez-vous à la section « Informations complémentaires » à la page 170.



NOTE Les multis ne peuvent pas être chargés séparément des autres données, sur un fichier de type « All ».

⚠ ATTENTION

Lorsque le paramètre Type (type de fichier) est réglé sur « All » et que l'opération de chargement est exécutée, toutes les données pouvant être créées sur l'instrument sont chargées. Cela signifie que toutes les données existantes dans la mémoire utilisateur sont automatiquement écrasées et perdues. Prenez soin de sauvegarder les données importantes sur un périphérique de stockage USB avant toute opération de chargement, en particulier lorsque la valeur de Type est spécifiée sur « All ».



4 Appuyez sur la touche [SF1] EXEC pour charger effectivement le fichier.

Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

⚠ ATTENTION

Lors de l'enregistrement ou du chargement de données, veuillez respecter les précautions suivantes :
- **Ne jamais retirer ou éjecter le support du périphérique de stockage USB.**
- **Ne pas débrancher ou déconnecter le périphérique de stockage USB.**
- **Ne jamais mettre hors tension ni l'instrument ni les périphériques concernés.**

Utilisation du S90 ES avec un logiciel

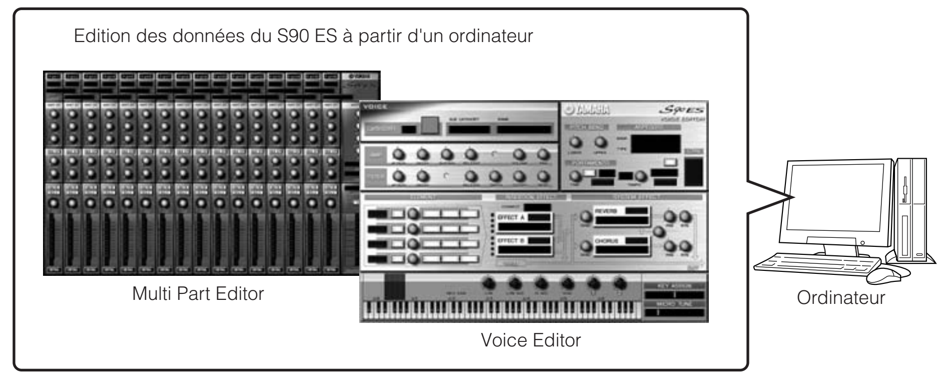
Edition du S90 ES en tant que synthétiseur logiciel

Voice Editor et Multi Part Editor

Les applications Voice Editor et Multi Part Editor pour le S90 ES vous proposent des fonctionnalités très intuitives pour créer et éditer des réglages de voix et de multi exclusivement à partir de votre écran d'ordinateur. Ces programmes vous permettent non seulement de visualiser presque tous les paramètres d'un seul coup d'œil mais aussi d'avoir un contrôle direct sur les graphiques, en vous autorisant, par exemple, à ajuster les réglages en cliquant simplement sur les éléments pertinents du graphique puis en les faisant glisser. Cela vous offre la possibilité d'éditer les voix et les multis avec une efficacité, une vitesse et une facilité remarquables.
Vous pouvez télécharger les versions les plus récentes de Voice Editor et Multi Part Editor pour le S90 ES à partir de notre site Web :

http://www.yamahasynth.com/download/
Pour les détails sur le principe d'utilisation d'Editor, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.
Système d'exploitation : Windows XP Edition professionnelle/familiale, Mac OS X 10.3 ou une version supérieure
* Ces informations sont d'application à partir de mai 2005. Pour obtenir les toutes dernières informations, consultez le site Web ci-dessus.

NOTE Vous devez utiliser Studio Manager (Version 2) pour lancer chaque application Editor. Veillez à télécharger Studio Manager avec les programmes Editor appropriés à partir du site Web ci-dessus.



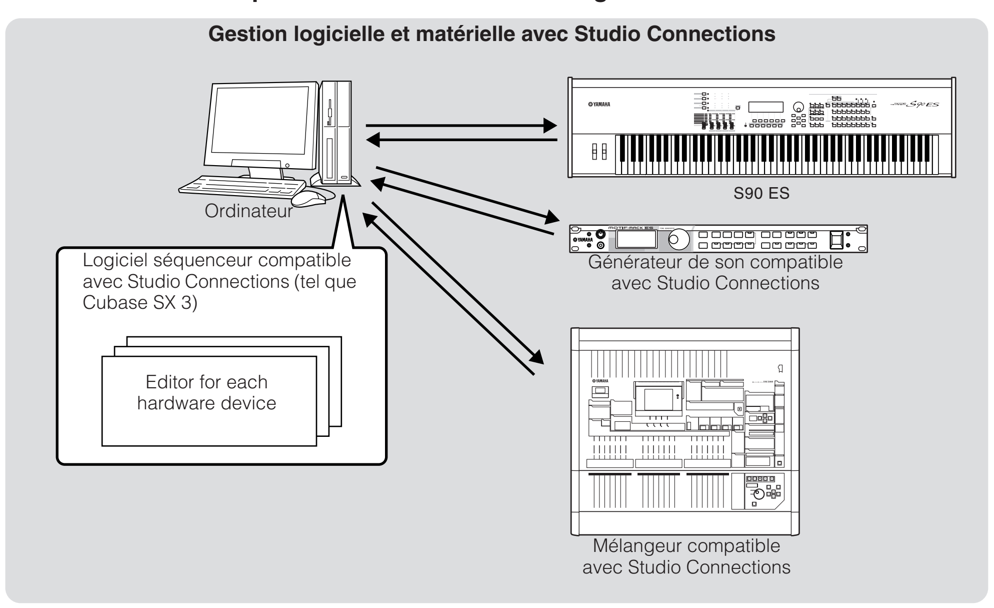
Guide rapide
Connexion de l'ordinateur et des périphériques MIDI

Studio Connections



Studio Connections est une solution logiciel/matériel avancée, qui vous permet d'intégrer le S90 ES en toute transparence dans votre système d'informatique musicale. Si vous utilisez un logiciel séquenceur compatible avec Studio Connections, tel que Cubase SX 3, vous pourrez lancer Voice Editor et Multi Part Editor à partir du séquenceur, effectuer les modifications nécessaires au sein du programme et sauvegarder tous les réglages d'Editor en même temps que le fichier de projet (ou de morceau). Dès lors, il suffit d'ouvrir le projet à nouveau pour rappeler instantanément tous les réglages Voice/Multi relatifs au morceau et les charger sur le S90 ES. L'utilisation avisée de Studio Connections vous permet de contrôler votre synthétiseur matériel avec autant d'aisance et de facilité qu'un synthétiseur logiciel intégré à votre séquenceur, sans aucune diminution dans la puissance de traitement de votre système.

Pour les détails relatifs à Studio Connections, consultez notre site Web à l'adresse suivante :
http://www.studioconnections.org/



Commande à distance du logiciel

Cette fonctionnalité très performante vous permet de contrôler vos logiciels de musique/audio à l'aide des curseurs et touches du S90 ES, au lieu de la souris et du clavier de l'ordinateur. Le S90 ES peut servir à commander des logiciels séquenceurs et des logiciels DAW (Station de travail audionumérique), tels que Cubase SX, Logic et SONAR.
Ces séquenceurs et stations de travail audionumériques DAW sont déjà réglés pour répondre à des contrôleurs matériels spécifiques. La fonction Remote Control du S90 ES émule descontrôleurs de matériel très appréciés, tels que le Yamaha 01X, en vous permettant d'utiliser les touches et contrôleurs de panneau du S90 ES pour commander vos logiciels de musique/audio.

Logiciels informatiques susceptibles d'être commandés à partir de l'instrument

Windows	Macintosh
Cubase SX 3 SQ01 SONAR 4 S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor	Cubase SX 3 Logic Pro 7 Digital Performer 4.52 S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor

Configuration relative à l'utilisation de Remote Control

1 Connectez le S90 ES à l'ordinateur via le câble USB (page 67).

La connexion mLAN peut également servir à la commande à distance (page 68).

2 Réglez le paramètre suivant sur « USB ».

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

Dans le cas d'une connexion via mLAN, réglez le paramètre MIDI IN/OUT sur « mLAN ».

NOTE Si le S90 ES est connecté à l'ordinateur à l'aide d'un câble MIDI, la fonction Remote Control ne pourra pas être utilisée.

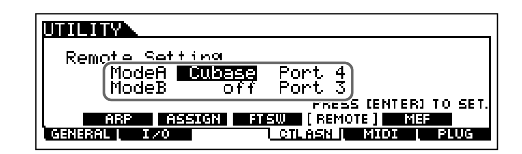
NOTE Lorsque vous faites appel à la fonction Remote Control, nous vous recommandons d'effectuer les connexions par le biais d'un câble USB.

3 Appelez l'écran Remote Control Setup (Configuration de la commande à distance) en appuyant d'abord sur la touche [F4] CTL ASN, puis sur la touche [SF4] REMOTE.

4 Sélectionnez le logiciel à contrôler ainsi que le numéro de port.

Depuis le S90 ES, vous pouvez commander à distance le séquenceur et Multi Part Editor simultanément à l'aide des modes A et B.

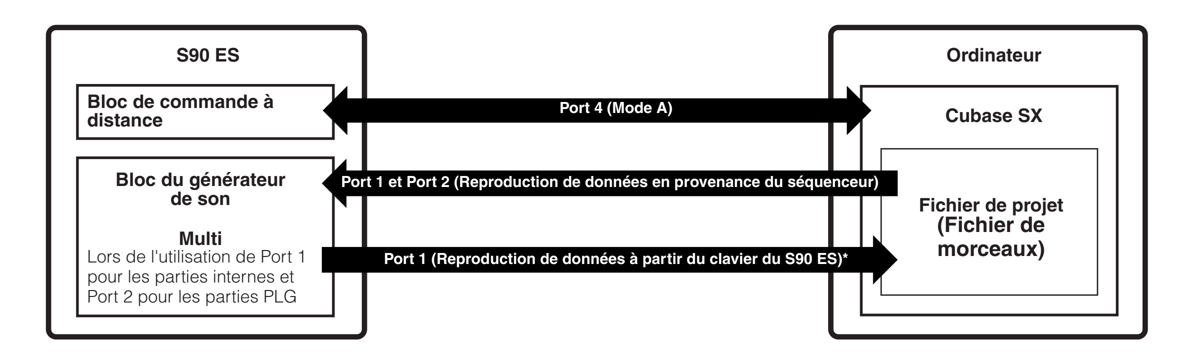
● **Pour contrôler Cubase SX via le port MIDI 4**



Mode A
Réglez le port pour la commande à distance du séquenceur ou du logiciel DAW. Sélectionnez votre séquenceur et le numéro de port souhaité. Pour contrôler un logiciel Yamaha, sélectionnez « general » (général).
Mode B
Réglez le port pour la commande à distance de Multi Part Editor. Pour contrôler Multi Part Editor, sélectionnez « general ».
Dans ce cas, le paramètre est spécifié sur « off » car le logiciel Multi Part Editor n'est pas utilisé.

NOTE Le réglage « general » concerne la commande à distance des logiciels Yamaha. Cela vous permet de commander Multi Part Editor en mode A et le logiciel séquenceur Yamaha en mode B.

NOTE Pour les détails sur le principe d'utilisation d'Editor, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.



* En mode Multi ou Sequence Play, le port de transmission peut être réglé sur 2 ou 3 (page 100). Dans ce cas, si vous essayez d'utiliser les numéros de port 2 ou 3 pour la fonction de commande à distance, celle-ci pourra ne pas fonctionner correctement en raison de conflits entre ports.

5 **Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter les réglages.**

6 **Appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer les réglages comme réglages système du mode Utility.**

ATTENTION
Si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir effectué de sauvegarde, les réglages actuellement en cours d'édition seront perdus.

ATTENTION
N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que les messages « Executing... » ou « Please keep power on » s'affichent. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

7 **Lancez le logiciel devant être commandé à distance puis procédez aux réglages MIDI et aux réglages de contrôle à distance.**

Spécifiez le réglage de port pour la commande à distance sur le logiciel, en vous référant à l'illustration de l'étape 4.

Voici des instructions spécifiques pour configurer votre propre logiciel. Pour obtenir les détails sur le lancement du logiciel, reportez-vous à la documentation fournie avec votre application.

■ Cubase SX 3

1 Allez sur le menu déroulant [Devices] (Périphériques) et sélectionnez [Device Setup] (Configuration de périphérique) pour appeler la fenêtre « Device Setup ».

2 Cliquez sur la touche [+] puis ajoutez « Mackie Control ».

3 Sélectionnez « Mackie Control » dans la liste contextuelle.

4 En réglant le port sur « 4 », comme par exemple à l'étape 4 de la section « Configuration relative à l'utilisation de Remote Control », spécifiez l'entrée MIDI Input sur « YAMAHA USB IN 0-4 » et la sortie MIDI Output sur « YAMAHA USB OUT 0-4 ».

NOTE Les fonctions des touches sur Mackie Control sont affectées aux touches du S90 ES, à l'exception de UserA et UserB (FootSw), que l'instrument ne prend pas en charge.

■ SONAR 4

1 Allez sur le menu déroulant [Options] et sélectionnez [MIDI Devices] (Périphériques MIDI) pour appeler la fenêtre « MIDI Devices ».

2 En réglant le port sur « 4 », comme par exemple à l'étape 4 de la section « Configuration relative à l'utilisation de Remote Control », ajoutez « YAMAHA USB IN 0-4 » à « Inputs » (Entrées) et « YAMAHA USB OUT 0-4 » à « Outputs » (Sorties).

3 Ouvrez le menu déroulant [Options] et sélectionnez [Control Surfaces] (Surfaces de contrôle) pour appeler la fenêtre « Control Surface ».

4 Cliquez sur la touche [+], sélectionnez « Mackie Control », puis réglez le port d'entrée sur « YAMAHA USB IN 0-4 » et le port de sortie « YAMAHA USB OUT 0-4 » (par exemple, lorsque vous spécifiez le port sur « 4 » à l'étape 4 de la section « Configuration relative à l'utilisation de Remote Control »).

■ Digital Performer 4.52

1 Allez dans le menu déroulant [Setup] (Configuration) et sélectionnez [Control Surface Setup] (Configuration de la surface de contrôle) pour appeler la fenêtre « Control Surface ».

2 Cliquez sur la touche [+].

3 Sélectionnez « Mackie Control » dans la section Driver (Pilote).

4 Dans la zone de réglage des paramètres « Unit » (Unité) et « MIDI », sélectionnez « Mackie Control » dans la section « Unit » puis le port MIDI dans la section « MIDI ».

■ Logic Pro 7

Pour mettre le S90 ES sous tension avant de lancer Logic :

1 Démarrez Logic sur l'ordinateur, puis mettez le S90 ES sous tension.

2 Lancez Logic sur l'ordinateur.
L'application reconnaît automatiquement le S90 ES comme étant Logic Control et effectue les réglages nécessaires.

Pour démarrer Logic avant la mise sous tension du S90 ES :

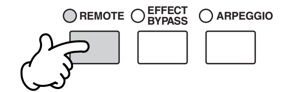
1 Démarrez Logic sur l'ordinateur puis mettez le S90 ES sous tension.
Si vous avez déjà réglé le logiciel à commander sur « Logic » en mode Utility, vous n'aurez pas à exécuter l'étape 2, car Logic reconnaît automatiquement le S90 ES lors de l'exécution de cette étape.

2 Réglez le logiciel à commander sur « Logic » en mode Utility, puis passez en mode Remote Control.
L'application reconnaît instantanément le S90 ES et exécute les réglages requis.

Utilisation des fonctionnalités de Remote Control

1 Appuyez sur la touche [REMOTE] (le voyant clignote) pour passer en mode Remote Control.

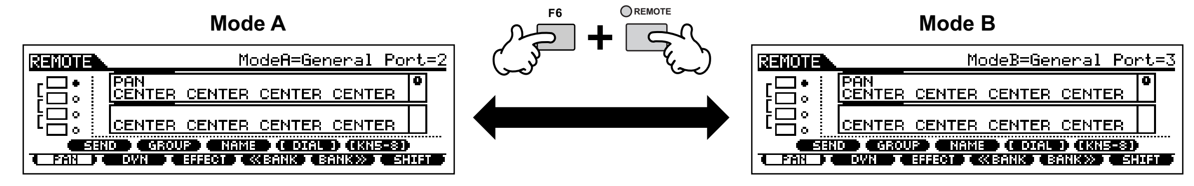
L'écran REMOTE apparaît et les commandes de panneau sont activées pour le fonctionnement à distance du logiciel (leurs fonctions normales sont désactivées).



NOTE Appuyez sur cette touche à nouveau pour quitter le mode Remote Control.

2 Sélectionnez le logiciel devant être commandé à distance (Mode A ou Mode B).

Changez de mode en maintenant la touche [F6] SHIFT enfoncée tout en appuyant simultanément sur la touche [REMOTE].



3 Utilisez les curseurs et touches du S90 ES pour commander le logiciel à distance.

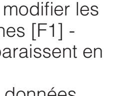
Les explications suivantes vous indiquent les fonctions du séquenceur affectées aux différentes commandes de panneau en mode Remote Control.

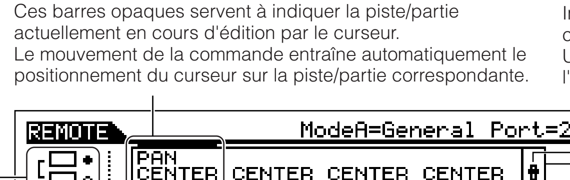
NOTE Pour les détails sur le principe d'utilisation d'Editor, consultez le manuel PDF fourni avec le logiciel.

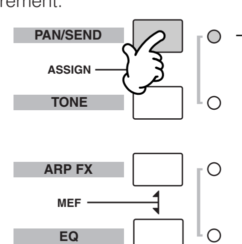
Appuyez sur la touche correspondant à la fonction de commande pour modifier les fonctions affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5] (qui apparaissent en bas de l'écran).
Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément.

Ces barres opaques servent à indiquer la piste/partie actuellement en cours d'édition par le curseur.
Le mouvement de la commande entraîne automatiquement le positionnement du curseur sur la piste/partie correspondante.

Indique le contrôleur DAW affecté aux curseurs de commande : boutons ou faders. Utilisez la touche [VOLUME] pour modifier l'attribution.







La ligne supérieure indique les valeurs de réglage des boutons/curseurs 1 à 4 du contrôleur DAW.
La ligne inférieure indique les valeurs de réglage des boutons/curseurs 5 à 8 du contrôleur DAW.

Les fonctions des touches de chaque contrôleur DAW sont affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5] sur le S90 ES. Les fonctions à attribuer dépendent du logiciel sélectionné en mode A ou B. Pour les détails, reportez-vous à la section « Affectations de Remote Control », à la page 83.

■ Touches [■], [▶], [●], [⏮], [◀◀], [▶▶]

Les six touches MODE servent de commandes de transfert des données, et vous permettent de démarrer ou d'arrêter la reproduction du logiciel DAW sur l'ordinateur.

■ Touches [EDIT], [JOB] et [STORE]

Lorsque le réglage Mode est spécifié sur « General » ou « Cubase »	Non utilisées.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « Logic »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches [OPTION], [CONTROL] et [ALT] sur Logic Control.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « SONAR »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches [M2], [M3] et [M4] sur Mackie Control.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « D.Perf »	Ces touches exécutent les mêmes fonctions que les touches [OPTION], [CONTROL] et [COMMAND] sur Mackie Control.

■ Touche [DRUM KIT]

Lorsque le réglage Mode est spécifié sur « General » ou « Cubase »	Non utilisée.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « Logic »	La touche peut servir à définir si le numéro de piste/logement de DAW doit s'afficher sur l'écran LCD ou non.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « SONAR »	La touche peut servir à définir si le numéro de piste/logement de DAW doit s'afficher sur l'écran LCD ou non.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « D.Perf »	La touche peut servir à définir si le numéro d'envoi/effet de DAW doit s'afficher sur l'écran LCD ou non.

■ Cadran de données, touches [INC/YES] et [DEC/NO]

Lorsque le menu [DIAL] (Cadran) apparaît au niveau de la touche [SF4]	Ces commandes peuvent servir à déterminer la valeur pour le bouton du contrôleur DAW destiné à la piste/partie sélectionnée par le curseur. Vous pouvez également utiliser à cet effet les curseurs de commande, mais ces commandes vous aident à régler la valeur de manière plus précise, ce qui très difficile à obtenir avec les curseurs de commande.
Lorsque le menu n'apparaît pas au niveau de la touche [SF4]	Les touches servent à déplacer la position du morceau dans DAW.

NOTE Vous pouvez également déplacer la position du morceau en utilisant les touches de curseur [◀] [▶].

■ Curseurs de commande

Affecte les fonctions de huit curseurs et huit boutons sur le contrôleur DAW (01X, Mackie Control et Logic Control) aux quatre curseurs de commande du S90 ES. Vous pouvez basculer entre la commande par fader et par bouton en appuyant sur la touche [VOLUME].

Affectation des fonctions de faders aux curseurs de commande (la touche [VOLUME] s'allume).	Contrôle du volume de chaque piste (partie). Le fait d'appuyer sur la touche [SF5] modifie le groupe de faders (faders 1 à 4 ou faders 5 à 8 du contrôleur DAW) affecté aux curseurs de commande sur le S90 ES.
Affectation des fonctions de boutons aux curseurs de commande (la touche [VOLUME] s'éteint).	Contrôle de différents paramètres sur chaque piste (partie). Comme pour l'affectation de fader ci-dessus, le fait d'appuyer sur la touche [SF5] change l'affectation du groupe de boutons (boutons 1 à 4 ou 5 à 8). Les huit boutons du contrôleur DAW peuvent également servir de sélecteurs. La fonction de sélection correspondant à la piste de bouton (partie) sur la position du curseur est également attribuée automatiquement à la touche [ENTER], étant donné que les curseurs de commande sur le S90 ES ne disposent pas de fonction de sélection.

■ Touches de fonction de commande, touches [F1] - [F6], touches [SF1] - [SF5]

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Ces touches sont affectées à l'exécution des mêmes fonctions que les touches de panneau du 01X. Les noms correspondant aux touches de panneau du 01X sont également indiqués en bas de l'écran du S90 ES.
Lorsque le réglage Mode est défini sur « Logic »	Ces touches sont affectées à l'exécution des mêmes fonctions que les touches de panneau de Logic Control. Les noms correspondant aux touches de panneau de Logic Control sont également indiqués en bas de l'écran du S90 ES.
Lorsque le réglage Mode est spécifié sur « Cubase », « SONAR » ou « D.Perf »	Ces touches sont affectées à l'exécution des mêmes fonctions que les touches de panneau de Mackie Control. Les noms correspondant aux touches de panneau de Mackie Control sont également indiqués en bas de l'écran du S90 ES.

NOTE Parmi les fonctions affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5], les fonctions indiquées entre crochets, comme par exemple [DIAL], ne sont pas liées à Mackie Control, Logic Control ou 01X, mais sont exclusives au S90 ES.

■ Touches de curseur [◀][▶]

En déplaçant le curseur vers la gauche ou la droite, vous pouvez modifier la piste ou la partie à contrôler à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES]/[DEC/NO]. En appuyant sur la touche de curseur [▶], vous parcourez les colonnes par ordre (1, 2, 3, 4...). Après 4, le curseur est masqué et revient sur 1.
Appuyez sur la touche [SF5] KN 5 - 8 (KN 1 - 4) pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas.

■ Touches de curseur [▲][▼]

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	Ces touches sont affectées aux fonctions des touches DISPLAY (Ecran) [▲][▼] sur le 01X.
Lorsque le réglage Mode n'est pas défini sur « General »	Ces touches sont affectées aux fonctions des touches de curseur [▲][▼] sur Mackie Control et Logic Control.

■ Touche [EXIT]

Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	La touche est affectée à la fonction de la touche [PAGE SHIFT] (Changement de page) sur le 01X.
Lorsque le réglage Mode n'est pas défini sur « General »	Non utilisée.

■ Touches de banque, touches de groupe [A] - [H], touches numériques [1] - [16]

Ces touches sont affectées aux mêmes fonctions que les touches situées directement au-dessus des faders dans 01X, Mackie Control et Logic Control.

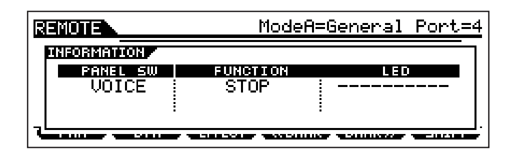
Lorsque le réglage Mode est défini sur « General »	**Touches [1] - [8] et [TRACK SELECT]** Ces touches sont affectées aux fonctions des neuf touches [SEL] (Sélection) sur le 01X.
	Touches [9] - [16] et [MUTE] Ces touches sont affectées aux fonctions des neuf touches [ON] (Activation) sur le 01X.
Lorsque le réglage Mode n'est pas défini sur « General »	**Touches [PRE1] - [PLG3]** Les fonctions des huit touches [REC/RDY] sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.
	Touches de groupe [A] - [H] Les fonctions des huit touches [SOLO] sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.
	Touches numériques [1] - [8] Les fonctions des huit touches [MUTE] sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.
	Touches numériques [9] - [16] Les fonctions des huit touches [SELECT] sur Mackie Control et Logic Control sont affectées à ces touches.

Vérification des affectations de la fonction Remote Control

Si vous n'êtes pas sûr de connaître la fonction du logiciel affectée à une commande de panneau spécifique sur le S90 ES, cette fonctionnalité pratique vous permet de le savoir rapidement à partir de l'écran.

1 En mode Remote Control, appuyez sur la touche [INFORMATION] pour appeler l'écran d'informations, qui indique la fonction de la dernière touche activée.

2 Appuyez sur la touche dont vous souhaitez vérifier l'affectation de fonction.

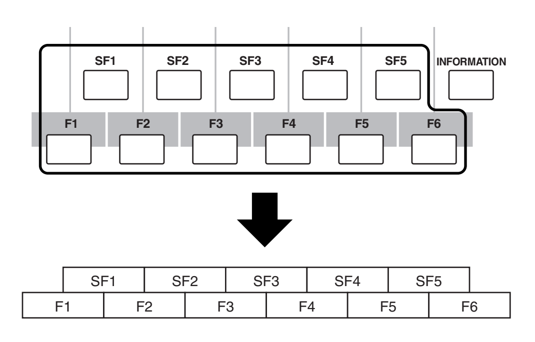


L'écran ci-dessus apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [▶] ([PERFORM]). De cette façon, vous pouvez vérifier l'affectation de commande de chaque touche, simplement en appuyant dessus.

3 Appuyez sur la touche [INFORMATION] une nouvelle fois pour revenir en mode Remote Control.

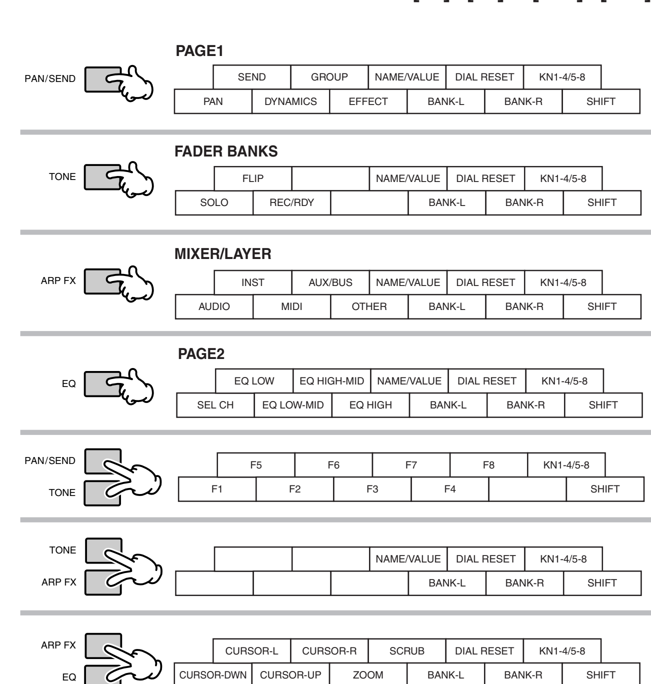
NOTE Pendant que l'écran d'informations s'affiche, les touches de panneau ne peuvent pas servir à contrôler le logiciel de l'ordinateur.

Affectations de la fonction Remote Control



Pour contrôler Multi Part Editor/SQ01 V2

Fonctions du 01X affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5]



Noms de touche/contrôleur sur le 01X	Fonctions
Dans tous les modes :	
[DISPLAY UP] [DISPLAY DOWN]	Change le paramètre à éditer.
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication de nom du paramètre et sa valeur.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Change le mode d'affichage de l'indicateur de niveau.
[ON] (état normal)	Active ou désactive chaque canal (assourdit/réactive le signal).
[SHIFT]+ [ON] du canal maître (état normal)	Active ou désactive tous les canaux dont le canal maître (assourdit/réactive le signal).
[SHIFT]+ [ON] de chaque canal (état normal)	Active ou désactive tous les canaux sauf le canal maître (assourdit/réactive le signal).
[ON] (voyant [SOLO] allumé)	Active ou désactive la fonction Solo sur chaque canal (s'applique à Channel Module/Software Synthesizer Module (Module de canal/logiciel synthétiseur))
[SHIFT] + [ON] (voyant [SOLO] allumé)	Active ou désactive la fonction Solo sur chaque canal (s'applique à Channel Module/Software Synthesizer Module)
[SOLO]	Change la fonction de la touche [ON] en fonction Solo.
[SHIFT]+[SOLO]	Détermine les réglages Solo/Mute des pistes sélectionnées dans la fenêtre Track View (Piste).
[SHIFT]+[REC RDY]	Active ou désactive l'enregistrement de piste.
[AUDIO]	Démarre Audio Mixer (Mixage audio) ou affiche la fenêtre Audio Mixer à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. Cette opération s'applique au logiciel Channel Module.
[INST]	Démarre Audio Mixer ou affiche la fenêtre Audio Mixer à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. Cette opération s'applique au Software Synthesizer Module.
[MIDI]	Lance l'éditeur MIDI (par exemple, Multi Part Editor) ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.

Noms de touche/contrôleur sur le 01X	Fonctions
[AUX/BUS]	Affiche la fenêtre AUX/BUS (Auxiliaire/bus) ou la fait apparaître à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur (lorsque la fonction Audio Mixer est activée).
[OTHER]	Démarre Audio Mixer ou l'affiche à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. Cette opération s'applique au logiciel Effect Module (Module d'effets). (Seule la fonction PAN est disponible dans les réglages R.)
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par huit dans l'indicateur de pistes.
[SHIFT]+[F1]	Affiche la fenêtre Track View à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur. (Cette opération s'applique au morceau en cours.)
[SHIFT]+[F2]	Affiche la fenêtre Mixer (Audio Mixer/Multi Part Editor) ou la place à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[SHIFT]+[F3]	Affiche la fenêtre List (Liste) ou la place à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[SHIFT]+[F4]	Ferme la fenêtre active.
[SHIFT]+[F5]	Affiche la fenêtre Piano Roll (Barre déroulante piano) ou la place à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Démarre TWE (Wave Editor).
[SHIFT]+[F8]	Affiche ou masque la fenêtre Transport (Barre de transfert/ Barre de localisation/Enregistrement).
[RWD]	Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière, mesure par mesure, ou maintenez-la enfoncée pour rembobiner en continu.
[FF]	Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée pour avancer en continu.
[STOP]	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. Appuyez sur cette touche lorsque la reproduction est arrêtée pour revenir en début de morceau.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour activer/quitter le mode Recording Standby (Attente d'enregistrement). Les voyants [▶] (Lecture) et [●] (Enregistrement) s'allument pendant l'enregistrement.
[SCRUB]	Détermine la modalité d'application de la fonction Scrub (Lecture à vitesse variable) à l'aide de la molette. Lorsque cette touche est activée, la fonction Scrub se déplace selon la position de la grille de la fenêtre Track View. Lorsqu'elle est désactivée, la fonction Scrub se déplace de mesure en mesure.
[UP] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Déplace le curseur (indiquant la piste actuelle) vers le haut.
[DOWN] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Déplace le curseur (indiquant la piste actuelle) vers le bas.
[LEFT] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Sélectionne le bloc suivant.
[RIGHT] (avec le voyant [ZOOM] éteint)	Sélectionne le bloc précédent.
[ZOOM]	Active ou désactive le zoom.
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] (avec le voyant [ZOOM] allumé)	Effectue un zoom avant/arrière dans les fenêtres Track View et Piano Roll actives.
Mode PAN [PAN]	
Boutons 1 - 8 (mise au point)	Edite le panoramique (page 1).
Boutons 1 - 8 (mise au point)	Edite le niveau d'entrée (page 2).
[SHIFT] + boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre édité sur sa valeur par défaut (CENTER/0.00).
Mode AUX SEND [SEND] (Non disponible lorsque la fenêtre AUX/BUS est active.)	
Boutons 1 - 8 (mise au point)	Edite le niveau d'envoi AUX.
[SHIFT] + boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut (-∞).
Mode EFF SEND [EFFECT] (Non disponible lorsque la fenêtre AUX/BUS est active.)	
Boutons 1 - 8 (mise au point)	Edite le niveau d'envoi de l'effet.
[SHIFT] + boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut (-∞).

Lorsque vous désactivez la touche [VOLUME], les curseurs de commande sur le S90 ES sont affectés aux mêmes fonctions que les boutons du contrôleur DAW.

Pour contrôler Logic Pro 7 :

Fonctions de Logic Control affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5]

ASSIGNMENT

PAN/SEND

	SEND	PLUG-IN	INSTRUMENT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
TRACK	PAN/SURND	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT

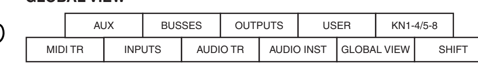
FADER BANKS

TONE

	FLIP		NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT

GLOBAL VIEW

ARP FX



UTILITIES

EQ

	SAVE	UNDO	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CANCEL	ENTER		BANK-L	BANK-R	SHIFT

PAN/SEND + TONE

	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4		SHIFT

TONE + ARP FX

	NUDGE	DROP	CLICK	DIAL RESET	KN1-4/5-8
MARKER	CYCLE	REPLACE	SOLO		SHIFT

ARP FX + EQ

	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Noms de touche/contrôleur sur Logic Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication de nom du paramètre et sa valeur.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Change le mode d'affichage de l'indicateur de niveau.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[OPTION]+[MUTE]	Active tous les canaux (réglage sur « on »).
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo de chaque canal.
[OPTION]+[SOLO]	Désactive la fonction Solo de tous les canaux.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[OPTION]+[REC RDY]	Désactive la fonction REC RDY de tous les canaux.
[MIDI TR]	Active le mode Global View (Vue globale) et affiche la piste MIDI en mode Multi Channel (Multi-canaux).
[INPUT]	Active le mode Global View et affiche l'objet AUDIO INPUT (Entrée audio) en mode Multi Channel.
[AUDIO TR]	Active le mode Global View et affiche la piste audio en mode Multi Channel.
[AUDIO INST]	Active le mode Global View et affiche la piste d'instrument audio en mode Multi Channel.
[AUX]	Active le mode Global View et affiche l'objet AUX (Auxiliaire) en mode Multi Channel.
[BUSSES]	Active le mode Global View et affiche l'objet BUS en mode Multi Channel.
[OUTPUT]	Active le mode Global View et affiche l'objet AUDIO INPUT en mode Multi Channel.
[GLOBAL VIEW]	Bascule entre les modes Global View et Track View.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[SHIFT]+[FLIP]	Inverse les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[FLIP]	Affecte la fonction du bouton de canal au fader.
[NUDGE]	Active ou désactive la fonction Nudge.
[SHIFT]+[NUDGE]	Passe en mode Nudge Option (Option Nudge).
[CYCLE]	Active ou désactive la fonction Loop (Boucle).
[SHIFT]+[CYCLE]	Passe en mode Cycle Option (Option de cycle).
[F1] - [F7]	Appelle les jeux d'écrans 1 -7.
[F8]	Ferme la fenêtre située à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur (fenêtre flottante).
[UNDO]	Exécute l'opération Undo (Annuler).

Noms de touche/contrôleur sur Logic Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[SHIFT]+[UNDO]	Exécute l'opération Redo (Rétablir).
[SAVE]	Exécute l'opération Save.
[MARKER]	Active ou désactive le repère.
[SHIFT]+[MARKER]	Passe en mode Marker Option (Option de repère).
[RWD]	Appuyez sur cette touche pour rembobiner en continu. Appuyez plusieurs fois pour accélérer le rembobinage. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace la position du morceau sur le repère précédent. Lorsque la fonction Nudge est activée, cette opération déplace l'objet actuellement sélectionné.
[FF]	Appuyez sur cette touche pour une avance rapide continue. Appuyez plusieurs fois pour accélérer l'avance rapide. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace la position du morceau sur le repère suivant. Lorsque la fonction Nudge est activée, cette opération déplace l'objet actuellement sélectionné.
[STOP]	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. Appuyez sur cette touche lorsque la reproduction est arrêtée pour revenir en début de morceau.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Lecture) et [●] (Enregistrement) s'allument pendant l'enregistrement.
[ZOOM]	Active ou désactive le zoom.
[SCRUB]	Active ou désactive la fonction Scrub. Lorsque la fonction Scrub est activée, la molette peut servir à reproduire un morceau à vitesse variable. Lorsqu'elle est désactivée, la molette permet de déplacer la position du morceau.
Mode PAN [PAN] (Affichage Multi Channel) [PAN] ⇑ [PAN] (Affichage Track Parameter (Paramètres de piste) pour PAN/SURROUND)	
Boutons 1 -8 (tourner)	Edite le paramètre.
Boutons 1 -8 (appuyer) (Paramètres autres que la sélection de mode)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut.
Mode SEND[SEND] (Affichage Multi Channel) [SEND] → [SEND] (Affichage Track Parameter)	
Curseur [UP]/[DOWN] (Affichage Multi Channel)	Change le numéro de logement.
Curseur [LEFT] (Gauche) Curseur [RIGHT] (Droit) (Affichage Multi Channel)	Change le paramètre à éditer.
Curseur [LEFT] Curseur [RIGHT] (Affichage Track Parameter)	Bascule entre SEND 1/2 et SEND 3/4...
Boutons 1 - 8 (tourner/tourner → appuyer)	Pour l'édition de paramètres. Lors du réglage de la destination d'envoi, tournez le bouton pour la sélectionner (l'indication clignote) et appuyez ensuite sur le bouton pour valider la valeur sélectionnée.
Boutons 1 -8 (appuyer) (lorsque le paramètre édité est Send Level (Niveau d'envoi))	Réinitialise le paramètre à sa valeur par défaut.
Boutons 1 -8 (appuyer) (lorsque le paramètre édité est PRE/POST ou Mute)	Modifie la configuration.
Mode PLUG-IN [PLUG-IN] (Affichage Multi Channel) [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Affichage Track Parameter)	
Curseur [UP]/[DOWN] (Affichage Multi Channel)	Change le numéro de logement.
Boutons 1 - 8 (mise au point → appuyer)	Tournez le bouton pour sélectionner le plug-in à insérer (l'indication clignote) et appuyez ensuite sur le bouton pour valider le réglage sélectionné.
Boutons 1 -8 (appuyer) (Bouton auquel le plug-in est affecté)	Appelle la page de paramètres et affiche la fenêtre Editor sur Logic.
Boutons 1 - 8 (mise au point) (Page de paramètres)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 -8 (appuyer) (Page de paramètres)	Réinitialise le paramètre à sa valeur par défaut. (Certains paramètres ne peuvent pas être réinitialisés.)
Curseur [LEFT] Curseur [RIGHT] (Page de paramètres)	Change la page.
[PLUG-IN]	Retourne en mode PLUG-IN.
Mode INSTRUMENT [INSTRUMENT] (Affichage Multi Channel) [INSTRUMENT] → [INSTRUMENT] (Affichage Track Parameter)	
Boutons 1 - 8 (mise au point → appuyer)	Tournez le bouton pour sélectionner l'instrument à insérer (l'indication clignote) et appuyez ensuite sur le bouton pour valider le réglage sélectionné.
Boutons 1 -8 (appuyer) (Bouton auquel l'instrument est affecté)	Appelle la page de paramètres et affiche la fenêtre Editor sur Logic.
Boutons 1 - 8 (mise au point) (Page de paramètres)	Edite le paramètre.
Boutons 1 - 8 (appuyer) (Page de paramètres)	Réinitialise le paramètre édité à sa valeur par défaut. (Certains paramètres ne peuvent pas être réinitialisés.)
Curseur [LEFT] Curseur [RIGHT] (Page de paramètres)	Change la page.
[INSTRUMENT]	Repasse en mode INSTRUMENT.

Lorsque vous désactivez la touche [VOLUME], les curseurs de commande sur le S90 ES sont affectés aux mêmes fonctions que les boutons du contrôleur DAW.

Appuyez sur la touche [DRUM KIT] pour indiquer le numéro Track/Slot (Piste/logement) entre crochets [ ] en haut de l'écran LCD.

Les touches [OPTION], [CONTROL] et [ALT] dans Logic Control correspondent respectivement aux touches [EDIT], [JOB] et [STORE] situées à gauche, en dessous de l'écran LCD.

Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Logic Control.

Pour contrôler Cubase SX 3 :

Fonctions de Mackie Control affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5]

ASSIGNMENT

PAN/SEND

	PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT

FADER BANKS

TONE

	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT

ARP FX

	MASTER	SAVE	REVERT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
SENDS	INSTRUMENTS	UNDO	REDO		SHIFT

FaderGroup

EQ

	5	6	7	8	KN1-4/5-8
1	2	3	4		SHIFT

PAN/SEND + TONE

	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4		SHIFT

TONE + ARP FX

	PROJECT	MIXER	SOLO DEFAT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH		SHIFT

ARP FX + EQ

	CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT	SHIFT

Noms de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	Appelle la page suivante/précédente.
[SHIFT]+[PAGE UP]	Appelle la première page.
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	Appelle la dernière page.
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication de nom du paramètre et sa valeur.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[SHIFT]+[SOLO DEFEAT]	Réactive le signal de tous les canaux.
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo pour chaque canal.
[SOLO DEFEAT]	Désactive la fonction Solo pour tous les canaux.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[FLIP]	Inverse les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[CYCLE]	Active ou désactive la fonction Loop.
[F1] - [F8]	Touches [F1] - [F8] telles que définies dans Cubase SX.
[PROJECT]	Affiche la fenêtre Track View à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[MIXER]	Ouvre la fenêtre Mixer.
[SHIFT]+[EDIT]	Ferme la fenêtre active.
[1] – [8]	Correspondent aux touches 1 - 8 de l'affichage Channel (Canaux) dans la fenêtre Mixer.
[UNDO]	Exécute l'opération Undo.
[REDO]	Exécute l'opération Redo.
[SAVE]	Exécute l'opération Save.
[ADD]	Insère un repère à la position actuelle du morceau.
[RWD]	Maintenez cette touche enfoncée pour rembobiner en continu.
[SHIFT]+[RWD]	Déplace la position du morceau au début du morceau.
[PREV]	Déplace la position du morceau sur le repère précédent.
[FF]	Maintenez cette touche enfoncée pour une avance rapide continue.
[SHIFT]+[FF]	Déplace la position du morceau à la fin du morceau.
[NEXT]	Déplace la position du morceau sur le repère suivant. (Cette commande peut ne pas fonctionner sous certaines conditions.)
[STOP]	Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. En appuyant sur cette touche lorsque la reproduction est arrêtée, vous revenez sur l'emplacement à partir duquel la reproduction du morceau a débuté la dernière fois.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Lecture) et [●] (Enregistrement) s'allument pendant l'enregistrement.
Mode PAN [PAN] (MULTI CHANNEL uniquement)	
Boutons 1 - 8	Pour l'édition de paramètres.
Mode EQ [EQ] (SELECTED CHANNEL (Canal sélectionné) uniquement)	
Boutons 1 - 8	Pour l'édition de paramètres.
Mode SEND [DYN] (SELECTED CHANNEL uniquement)	
Boutons 1 - 8	Pour l'édition de paramètres.

Noms de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Mode PLUG-IN [PLUG-IN] (SELECTED CHANNEL uniquement)	
Bouton 1	Modifie le numéro du logement (en page 1 uniquement).
Bouton 2	Active ou désactive les effets (en page 1 uniquement).
Bouton 3	Sélectionne un type d'effet (en page 1 uniquement).
Boutons 1 - 8 (tourner)	Edite chaque paramètre (pages 2 et suivantes).
Mode SEND EFFECT [SENDS]/mode MASTER EFFECT [EFFECT] (Mode Global uniquement)	
Bouton 1	Modifie le numéro du logement (en page 1 uniquement).
Bouton 2	Active ou désactive les effets (en page 1 uniquement).
Boutons 1 - 8	Edite chaque paramètre (pages 2 et suivantes).
Mode INSTRUMENT [INSTRUMENTS] (Mode Global uniquement)	
Bouton 1	Modifie le numéro du logement (en page 1 uniquement).
Bouton 2	Active ou désactive le logiciel du générateur de son (en page 1 uniquement).
Boutons 1 - 8	Edite chaque paramètre (pages 2 et suivantes).

Les paramètres à éditer varient selon l'effet affecté et le logiciel du générateur de son utilisé.

Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Mackie Control.

Lorsque vous désactivez la touche [VOLUME], les curseurs de commande sur le S90 ES sont affectés aux mêmes fonctions que les boutons du contrôleur DAW.

Pour contrôler SONAR 4

Fonctions de Mackie Control affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5]

ASSIGNMENT

PAN/SEND
SENDS | PLUG-INS | DYN | DIAL RESET | KN1-4/5-8
TRACKS | PAN | EQ | BANK-L | BANK-R | M1

FADER BANKS

TONE
FLIP | EDIT | NAME/VALUE | DIAL RESET | KN1-4/5-8
CHANNEL-L | CHANNEL-R | | BANK-L | BANK-R | M1

TRACKS/DIALOG/WINDOW

ARP FX
OK/ENTER | CANCEL | NEXT WINDOW | CLOSE WINDOW | KN1-4/5-8
NEW AUDIO | NEW MIDI | FIT TRACK | FIT PROJECT | | M1

EQ
TRACK | AUX | MAIN | DIAL RESET | KN1-4/5-8
SAVE | UNDO | REDO | BANK-L | BANK-R | M1

PAN/SEND + TONE
F5 | F6 | F7 | F8 | KN1-4/5-8
F1 | F2 | F3 | F4 | | M1

TONE + ARP FX
JOG PRM | LOOP ON/OFF | HOME | DIAL RESET | KN1-4/5-8
MAKER | LOOP | SELECT | PUNCH | | M1

ARP FX + EQ
CURSOR-L | CURSOR-R | SCRUB | DIAL RESET | KN1-4/5-8
CURSOR-DWN | CURSOR-UP | ZOOM | BANK-L | BANK-R | M1

Noms de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[EDIT]	Affecte un paramètre à un bouton en utilisant les touches [CHANNEL] et [BANK].
[CHANNEL </>] (Multi Channel)	Change les paramètres à éditer via un bouton, dans l'ordre, un par un, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[BANK </>] (Multi Channel)	Change les paramètres à éditer via un bouton, par groupes de huit, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[CHANNEL </>] (Selected Channel)	Change les paramètre spécifiés, dans l'ordre, un par un, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[BANK </>] (Selected Channel)	Change les paramètres spécifiés par groupes de huit, lorsque la touche [EDIT] est activée.
[NAME/VALUE]	Modifie l'indication du nom du paramètre et sa valeur.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[M4]+[MUTE]	Réactive le signal de tous les canaux.
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo pour chaque canal.
[M4]+[SOLO]	Désactive la fonction Solo pour tous les canaux.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[M4]+[REC RDY]	Désactive la fonction REC RDY de tous les canaux.
[TRACK]	Affecte une piste à un fader.
[AUX]	Affecte un bus AUX à un fader.
[MAIN]	Affecte un réglage de niveau de sortie de bus principal virtuel aux faders.

Noms de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[FLIP]	Affecte les fonctions des boutons de canaux aux faders.
[FLIP] → [FLIP]	Inverse les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[NEXT WINDOW]	Fait passer la fenêtre suivante à l'avant-plan de l'écran de l'ordinateur.
[LOOP SW]	Active ou désactive la fonction Loop.
[F1] - [F8]	Touches [F1] – [F8] telles que définies dans SONAR.
[CLOSE WINDOW]	Ferme la fenêtre active.
[UNDO]	Exécute l'opération Undo.
[REDO]	Exécute l'opération Redo.
[SAVE]	Exécute l'opération Save.
[M1]+[MARKER]	Ouvre la fenêtre pour saisir le repère sur la position actuelle du morceau.
[MARKER]	Active ou désactive le repère.
[RWD]	Appuyez brièvement sur cette touche pour revenir en arrière, mesure par mesure, ou maintenez-la enfoncée pour rembobiner en continu. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace la position du morceau sur le repère précédent.
[M1]+[RWD]	Déplace la position du morceau en début de morceau. Lorsque la fonction de repère est activée, cette opération ouvre la fenêtre permettant de saisir le repère.
[FF]	Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée pour avancer en continu. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace la position du morceau sur le repère suivant.
[M1]+[FF]	Déplace la position du morceau à la fin du morceau. Lorsque la fonction de repère est activée, cette opération ouvre la fenêtre permettant de saisir le repère.
[STOP]	Arrête l'enregistrement ou la reproduction.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Lecture) et [●] (Enregistrement) s'allument pendant l'enregistrement.
[ZOOM]	Active ou désactive le zoom.
[SCRUB]	Active ou désactive la fonction Scrub. Lorsque la fonction Scrub est activée, la molette peut servir à reproduire un morceau à vitesse variable. Lorsqu'elle est désactivée, la molette permet de déplacer la position du morceau.
[JOG PRM]	Active ou désactive la fonction Data Entry (Entrée de données). En état d'activation (le voyant s'allume), c'est la rotation de la molette qui permet d'exécuter cette fonction.
Mode TRACK [TRACKS] (Mode Track Parameter) [TRACKS] → [TRACKS] (Mode Selected Channel)	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres. (L'indication sur l'écran LCD ne doit pas être mise à jour.)
Boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
Mode PAN [PAN] [PAN] → [PAN] (Mode Selected Channel pour PAN/SURROUND)	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
Mode SEND [SENDS] [SENDS] → [SENDS] (Mode Selected Channel)	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
Mode PLUG-IN [PLUG-IN] [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Mode Selected Channel)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Change le numéro de plug-in lorsque la touche [EDIT] est activée.
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres.
Boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut.
EQ Edit [EQ] [EQ] → [EQ] (Mode Selected Channel) (en mode Selected Channel) [EQ] (Mode Band)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Change le numéro de l'EQ lorsque la touche [EDIT] est activée.
Boutons 1 - 8 (mode Band)	Pour l'édition de chaque bande de fréquence.
Faders (mode Band)	Pour l'édition du gain de chaque bande de fréquence.

Lorsque vous désactivez la touche [VOLUME], les curseurs de commande sur le S90 ES sont affectés aux mêmes fonctions que les boutons du contrôleur DAW.

La barre de position de morceau peut ne pas être synchronisée avec la position de reproduction actuelle durant la reproduction de la fonction Scrub.

Les paramètres à éditer varient selon l'effet affecté et le logiciel du générateur de son utilisé.

En fonction du type d'effet sélectionné, certains paramètres peuvent ne pas être disponibles.

Appuyez sur la touche [DRUM KIT] pour indiquer le numéro de Track/Slot/EQ/DYN entre crochets [ ] en haut de l'écran LCD.

Les touches [M2] - [M4] dans Mackie Control correspondent respectivement aux touches [EDIT], [JOB] et [STORE] situées à gauche, en dessous de l'écran LCD.

Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Mackie Control.

Vous pouvez consulter la fenêtre Help (Aide) en sélectionnant « Mackie Control » depuis le menu Tool (Outils) dans SONAR puis en appuyant sur la touche [F1].

N'oubliez pas que certaines fonctions peuvent ne pas être disponibles.

Pour contrôler Digital Performer 4.52 :

Fonctions de Mackie Control affectées aux touches [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5]

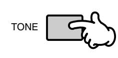
ASSIGNMENT

PAN/SEND

	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
I/O	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT

FADER BANKS

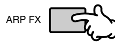
TONE



	FLIP	EDIT	LEVEL METERS	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT

Track Groups/Windows

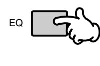
ARP FX



	SEQ EDITOR	TR OVERVIEW	MIXING BOARD	DIAL RESET	KN1-4/5-8
GROUOP	UNGROUP	SUSPEND	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Dialog/Record

EQ



	OVERDUB	PATCH THRU	CLEAR CLIP	DIAL RESET	KN1-4/5-8
ENTER	ESCAPE	CLICK	COUNTOFF		SHIFT

Transport/Project

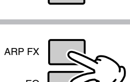
PAN/SEND
TONE

	UNDO	REDO	SAVE	AUDIBLE MODE	KN1-4/5-8
SLAVE EXT SYNC	MEMORY LINK	PRE/POST ROLL	BANK-L	BANK-R	SHIFT

TONE
ARP FX

	PUNCH	SELECT	SOLO	DIAL RESET	KN1-4/5-8
MARKER	EDIT GRID	CYCLE	BANK-L	BANK-R	SHIFT

ARP FX
EQ



	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Noms de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
Dans tous les modes :	
[I/O]	Appelle l'écran Mode list (Liste des modes).
[LEVEL METERS]	Active ou désactive l'indicateur de niveau.
[SEL]	Sélectionne un canal.
[SHIFT] + [SEL]	Sélectionne plusieurs canaux.
[MUTE]	Assourdit ou réactive chaque canal.
[SOLO]	Active ou désactive la fonction Solo pour chaque canal.
[REC RDY]	Active ou désactive la fonction REC RDY de chaque canal.
[BANK </>]	Fait défiler les canaux par huit dans l'indicateur de pistes.
[CHANNEL </>]	Fait défiler l'indicateur de piste canal par canal.
[CONTROL]+[CYCLE]	Active ou désactive la fonction Loop.
[TR OVERVIEW]	Déplace l'aperçu de piste à l'avant-plan de l'écran.
[MIXING BOARD]	Ouvre la fenêtre Mixer.
[SEQ EDITOR]	Affiche la fenêtre Sequencer Editor (Editeur séquenceur).
[SHIFT]+[SEQ EDITOR]	Affiche la fenêtre Soundbites (Bruitages de voix).
[UNDO]	Exécute l'opération Undo.
[REDO]	Exécute l'opération Redo.
[SAVE]	Lorsque le voyant s'allume, appuyez sur cette touche pour le faire clignoter. Appuyez une nouvelle fois pour exécuter l'opération Save (le voyant s'éteint).
[MARKER]	Active ou désactive le repère.
[SHIFT]+[MARKER]	Ouvre la fenêtre Marker Option.
[RWD]	Appuyez sur cette touche pour rembobiner en continu. Appuyez à nouveau pour accélérer le rembobinage. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace la position du morceau sur le repère précédent.
[FF]	Appuyez sur cette touche pour une avance rapide continue. Appuyez à nouveau pour accélérer l'avance rapide. Lorsque le repère est activé, cette opération déplace la position du morceau sur le repère suivant.
[STOP]	Arrête l'enregistrement ou la reproduction.
[PLAY]	Appuyez sur cette touche pour lancer la reproduction à partir du point actuel.
[REC]	Appuyez sur cette touche pour lancer l'enregistrement du morceau. Les voyants [▶] (Lecture) et [●] (Enregistrement) s'allument pendant l'enregistrement.
[ZOOM]	Bascule entre les fonctions Scroll (voyant allumé), Zoom (voyant éteint) et Nudge (voyant clignotant).
[SCRUB]	Active ou désactive la fonction Scrub. Lorsque cette fonction est activée, vous pouvez utiliser la molette pour déplacer la position du morceau. (Un dysfonctionnement peut se produire.)
Mode PAN [PAN] (ou [I/O] → bouton)	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres.
[DYN] + boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre édité sur sa valeur par défaut (centre).
[FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.

Noms de touche/contrôleur dans Mackie Control	Fonctions
[PAN] en mode PAN	Active ou désactive l'indicateur de niveau.
Mode SndVal [SEND] (ou [I/O] → bouton)	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres.
Curseur [UP] [DOWN]	Change le numéro d'envoi.
Boutons 1 - 8 (appuyer)	Active ou désactive la fonction Mute.
[DYN] + boutons 1 - 8 (appuyer)	Réinitialise le paramètre sur sa valeur par défaut (0 dB).
[FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.
[SEND] en mode SndVal	Active ou désactive l'indicateur de niveau.
Mode SndOut [I/O] → bouton	
Curseur [UP] [DOWN]	Change le numéro d'envoi.
Boutons 1 - 8 (tourner)	Sélectionne le bus pour chaque envoi de la piste.
Boutons 1 - 8 (tourner) (sauf lors de la sélection de bus)	Bascule entre Send PRE et POST.
Mode Input [I/O] → bouton	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Sélectionne un bus d'entrée pour une piste.
Mode Output [I/O] → bouton	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Sélectionne un bus de sortie pour une piste.
Mode Effect [PLUG-IN] (ou [I/O] → bouton)	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Sélectionne un effet plug-in pour chaque piste.
Curseur [UP] [DOWN]	Change le numéro de l'effet.
Boutons 1 - 8 (appuyer)	Active ou désactive la fonction Effect Bypass (Désactivation d'effet). Lorsque le bus est activé, X apparaît au-dessus du nom de l'effet.
[EQ] + boutons 1 - 8 (appuyer)	Affecte la fonction Parametric EQ (Egalisation paramétrique) à la piste correspondante.
[EDIT] + boutons 1 - 8 (appuyer) (lorsqu'une piste quelconque est sélectionnée)	Passe en mode Plug-in Effect Edit (Edition des effets plug-in). (Disponible uniquement lorsqu'un effet plug-in est sélectionné.) Gardez à l'esprit que certains paramètres peuvent ne pas être disponibles selon le type d'effet sélectionné. Appuyez à nouveau sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Edit.
Mode Edit	
Boutons 1 - 8 (tourner)	Pour l'édition de paramètres.
Curseur [UP] [DOWN]	Change un numéro d'effet.
[LEFT]/[RIGHT]	Appelle l'effet d'une autre piste.
[CHANNEL </>]	Change les paramètres à éditer via les boutons, dans l'ordre, un par un.
[BANK </>]	Change les paramètres à éditer via les boutons, par groupes de huit.
[FLIP]	Permute les fonctions des boutons de canaux et des faders.

Lorsque vous désactivez la touche [VOLUME], les curseurs de commande sur le S90 ES sont affectés aux mêmes fonctions que les boutons du contrôleur DAW.

Certaines valeurs éditées ne s'affichent pas à l'écran du S90 ES.

Appuyez sur la touche [DRUM KIT] pour indiquer le numéro de Send/Effect (Envoi/effet) entre crochets [ ] en haut de l'écran LCD.

En fonction du type d'effet sélectionné, certains paramètres peuvent ne pas être disponibles.

Les touches [OPTION], [CONTROL] et [COMMAND] dans Mackie Control correspondent respectivement aux touches [EDIT], [JOB] et [STORE] situées à gauche, en dessous de l'écran LCD.

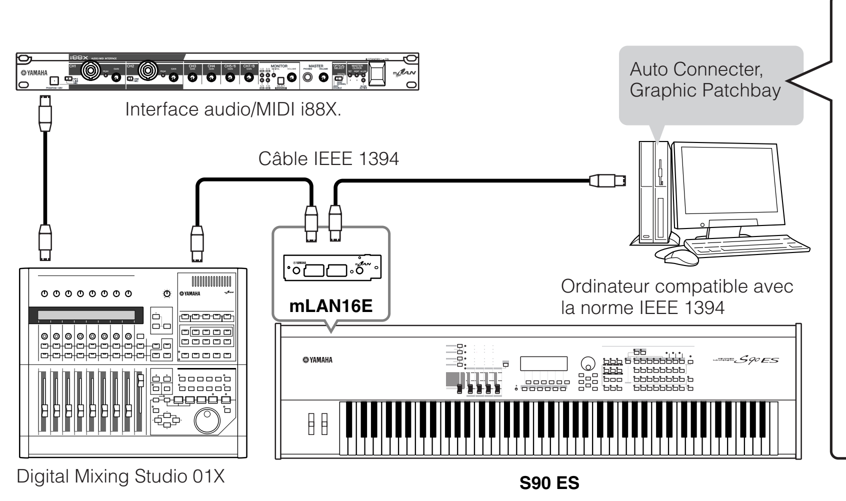
Des opérations complémentaires à celles qui sont listées ci-dessus sont disponibles. Pour les détails, consultez la documentation relative à Mackie Control.

N'oubliez pas que certaines fonctions peuvent ne pas être disponibles.

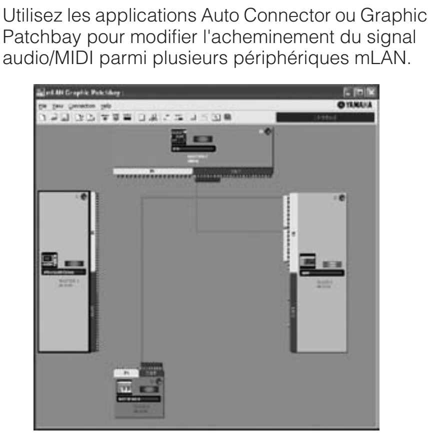
Utilisation de la technologie mLAN

L'interface mLAN est un système puissant et souple, qui vous permet de configurer des acheminements audio/MIDI complexes en utilisant une connexion IEEE 1394standard, qui élimine la nécessité de disposer de douzaines de câbles audio et MIDI, comme c'était le cas sur les systèmes conventionnels antérieurs.

En installant la carte mLAN16E proposée en option, vous pouvez relier directement le S90 ES à un ordinateur ou un autre périphérique mLAN, et bénéficier du transfert de données MIDI et audio haute vitesse entre les périphériques à l'aide d'un simple câble IEEE 1394. Un logiciel spécial est également disponible, qui vous permet de modifier l'acheminement du signal MIDI et audio entre plusieurs périphériques mLAN depuis votre ordinateur.



Utilisez les applications Auto Connector ou Graphic Patchbay pour modifier l'acheminement du signal audio/MIDI parmi plusieurs périphériques mLAN.



Enregistrement sur l'ordinateur à l'aide d'une connexion mLAN

Dans les instructions de cet exemple, nous allons enregistrer la sortie audio du S90 ES (du jeu au clavier en mode Voice) sur votre séquenceur audio sur l'ordinateur.

Configuration du S90 ES

1 Installez la carte mLAN16E proposée en option sur le S90 ES.

2 Après la mise sous tension, réglez le paramètre MIDI IN/OUT sur « mLAN » ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER).

Appuyez sur la touche [STORE] pour enregistrer les réglages en mode Utility.

3 Passez en mode Voice en appuyant sur la touche [VOICE], puis sélectionnez la voix souhaitée.

Configuration de l'ordinateur

1 Installez le logiciel nécessaire, tel que le pilote mLAN.

Reportez-vous à la documentation relative à la carte mLAN16E.

2 Connectez l'ordinateur au S90 ES à l'aide d'un câble IEEE1394 (page 64).

3 Depuis le logiciel mLAN Auto Connector ou Graphic Patchbay, connectez les sorties audio du S90 ES aux entrées audio de l'ordinateur.

Depuis le logiciel de baie de connexions, reliez les canaux de sortie 15 et 16 de la carte mLAN16E à deux canaux quelconques sur l'ordinateur. Pour les détails, reportez-vous au manuel d'installation de mLAN16E et au manuel PDF de Graphic Patchbay.

NOTE Les signaux audio provenant du jeu au clavier en mode Voice sont envoyés à partir des canaux de sortie 15 et 16 de la carte mLAN 16E. Reportez-vous à la section suivante, intitulée « Acheminement du signal audio/MIDI sur mLAN ».

4 Activez les canaux d'entrée mLAN dans les réglages de périphérique audio du séquenceur.

Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

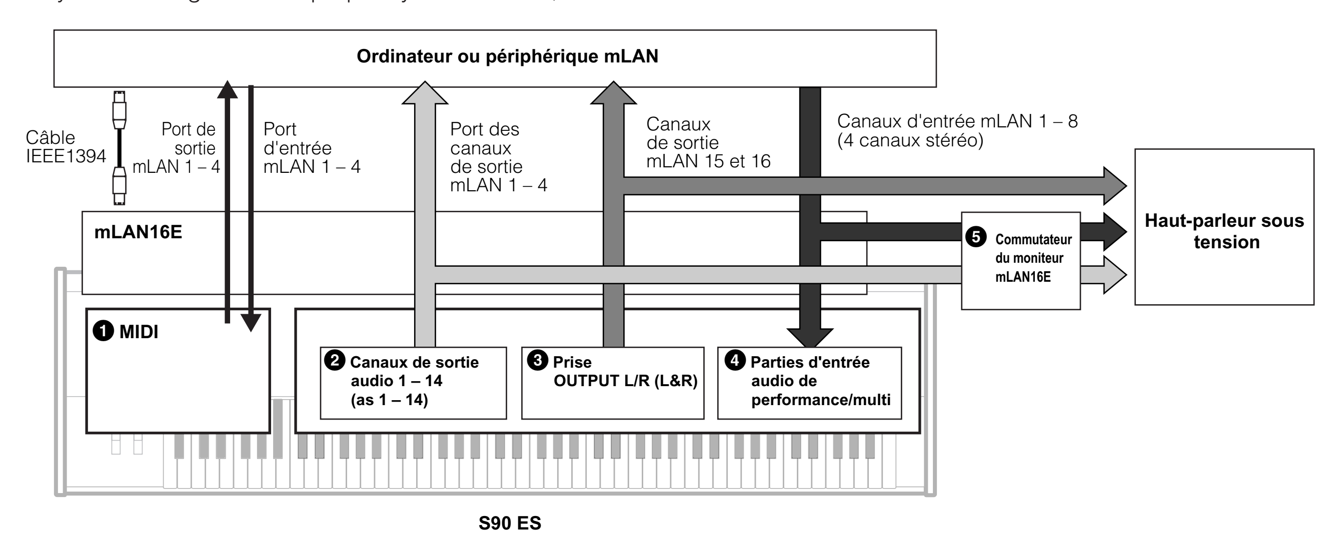
Enregistrement des données audio

Une fois la configuration ci-dessus terminée, essayez d'enregistrer votre performance au clavier sur l'ordinateur en utilisant le logiciel séquenceur. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

Vous pouvez également suivre cette procédure pour enregistrer les données MIDI. Cependant, vous devez régler les connexions MIDI sur mLAN Auto Connector ou Graphic Patchbay, et effectuer les réglages de périphérique MIDI appropriés sur votre séquenceur.

Acheminement du signal audio/MIDI sur mLAN

La connexion de périphériques mLAN équipés d'une carte mLAN16E autorise la transmission d'un total de huit canaux d'entrée audio (dont quatre canaux stéréo) et seize canaux de sortie, ainsi que quatre ports d'entrée et de sortie MIDI. Essayez de configurer votre propre système mLAN, en vous référant à l'illustration ci-dessous.



❶ MIDI

Les réglages MIDI sont identiques aux réglages de connexion d'un câble USB.

❷ Canaux de sortie audio 1 - 14 (as 1 - 14)

Lorsque vous sélectionnez une voix de batterie, une performance ou un multi, chaque touche de batterie ou chaque partie peut être émise sur une sortie audio mLAN spécifique (canaux 1 – 14). Pour les détails sur les réglages de sortie, reportez-vous à la section « Connexion à un mélangeur », à la page 63.

❸ Prises de sortie OUTPUT L et R (L&R)

Les signaux émises sur les prises OUTPUT L et R (en jouant au clavier à l'aide d'une voix normale) sont envoyés depuis les canaux de sortie mLAN 15 et 16.

❹ Parties d'entrée audio de performance et de multi

Vous pouvez également utiliser les données audio depuis les canaux d'entrée mLAN 1 à 8 comme partie(s) d'entrée audio. Reportez-vous aux sections « Utilisation des sons de microphone et de périphériques audio », à la page 38 et « Partie d'entrée audio (AUDIO IN) », à la page 118.

❺ Sélecteur de contrôleur mLAN

Pour contrôler les sons émis sur les canaux de sortie mLAN 1 à 14 et les canaux d'entrée mLAN 1 à 8 (via les prises OUTPUT L et R sur le panneau arrière), réglez le paramètre suivant sur « on ».

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT → mLANMonitorSw (mLAN Monitor Switch) = on

Création de votre propre jeu de programmes (mode Master)

Le mode Master occupe le niveau le plus élevé de la hiérarchie de modes du S90 ES et vous permet de basculer instantanément entre les programmes que vous avez créés dans les modes Voice, Performance et Multi. Vous pouvez l'utiliser de l'une des manières suivantes.

■ Stockage de vos programmes préférés

Cette fonction vous permet d'enregistrer des réglages que vous utiliser souvent dans le mode Voice, Performance ou Multi et de rappeler instantanément le mode et ses réglages personnalisés d'une simple pression sur une touche, sans devoir d'abord sélectionner un mode. Elle vous permet également de configurer une séquence de programmes personnalisés (par exemple lors de la reproduction de différents morceaux en live) et de passer en douceur d'un réglage à l'autre, selon les besoins.

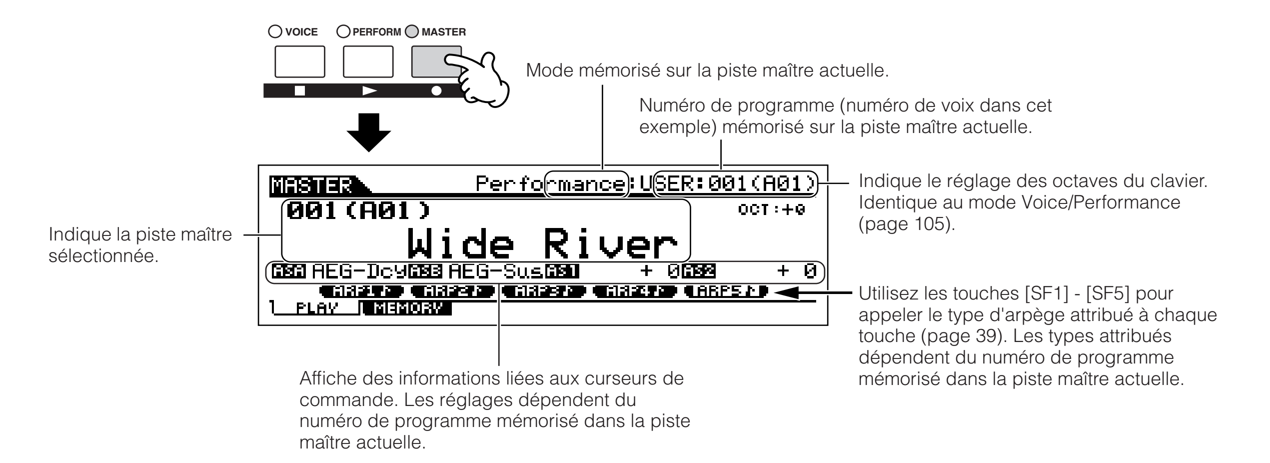
■ Utilisation en tant que clavier principal

Cette fonction vous permet de diviser le clavier en quatre sections distinctes – comme si vous jouiez sur quatre claviers MIDI différents. Vous pouvez également reproduire séparément les sons du S90 ES et ceux des périphériques MIDI connectés – tous à partir du clavier S90 ES – en affectant chaque zone à un canal MIDI différent. Vous pouvez en outre utiliser les curseurs de commande pour ajuster le son de chacun à votre guise.

Sélection d'une piste maître

Le S90 ES propose 128 pistes maîtres spécialement programmées. Essayez-en quelques-unes maintenant.

1 Appuyez sur la touche [MASTER] pour passer en mode Master Play (Reproduction de piste maître).

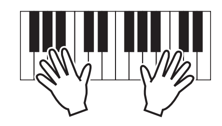


2 Sélectionnez une piste maître.

Pour sélectionner une piste maître, procédez globalement de la même manière que pour une voix. Dans la mesure où il n'existe qu'une seule banque pour les pistes maîtres, il n'est pas nécessaire de sélectionner une banque de pistes maîtres.

3 Jouez le programme de la piste maître sélectionné.

Lorsque le mode est réglé sur Voice ou Performance, jouez au clavier.
Lorsque le mode est défini sur Multi, reproduisez le fichier de morceau MIDI sur le séquenceur externe.

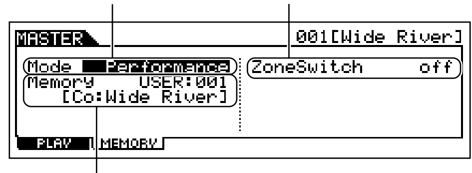


Stockage de vos programmes préférés

1 Sélectionnez une piste maître à créer.

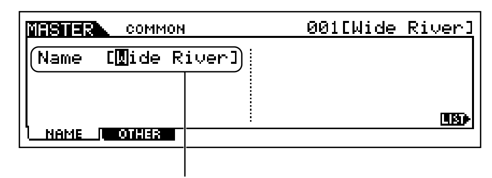
2 Appuyez sur la touche [F2] MEMORY pour appeler l'écran Mode Setting.

3 Sélectionnez le mode et le numéro de programme à utiliser pour enregistrer la piste maître. Si vous souhaitez diviser le clavier en plusieurs zones dans le mode Master, réglez Zone Switch sur « on ».



4 Attribuez un nom à la piste maître.

Saisissez un nom dans l'écran [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.
Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom à une voix, reportez-vous à la page 27.



5 Stockez la piste maître éditée dans la mémoire utilisateur interne.

5-1 Appuyez sur la touche [STORE] pour passer en mode Master Store (Stockage de piste maître).

5-2 Sélectionnez une piste maître de destination à l'aide du cadran de donnée ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].

ATTENTION

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de stockage USB séparé (page 127).

5-3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

5-4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de stockage.

ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Laisser l'appareil sous tension) s'affiche. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

ATTENTION

Si vous sélectionnez une autre piste maître sans stocker celle en cours d'édition, cette dernière sera perdue. Prenez soin de stocker la piste maître éditée avant d'en sélectionner une autre.

Utilisation en tant que clavier principal

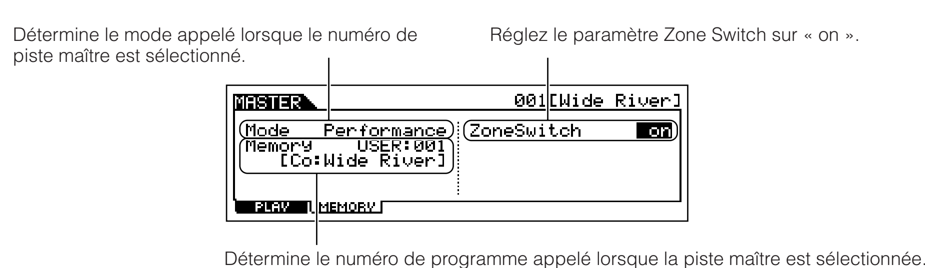
Dans le mode Master, vous pouvez diviser le clavier en quatre zones indépendantes maximum. Chaque zone peut avoir des attributions de canaux MIDI différentes, ainsi que des fonctions différentes pour les curseurs de commande. Cela permet de contrôler simultanément plusieurs parties du générateur de sons multi-timbres à l'aide d'un clavier unique ou de contrôler les voix d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents en plus des voix internes du synthétiseur lui-même, ce qui vous permet d'utiliser le S90 ES pour effectuer le travail de plusieurs claviers de manière efficace.

Vous pouvez régler les paramètres liés aux quatre zones dans le mode Master Edit et stocker les réglages en tant que piste maître utilisateur.

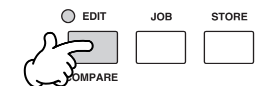
1 Sélectionnez une piste maître à créer.

2 Appuyez sur la touche [F2] MEMORY pour appeler l'écran Mode Setting.

3 Après avoir réglé le mode et le numéro de programme que vous souhaitez mémoriser dans la piste principale, réglez le paramètre Zone Switch sur « on ».

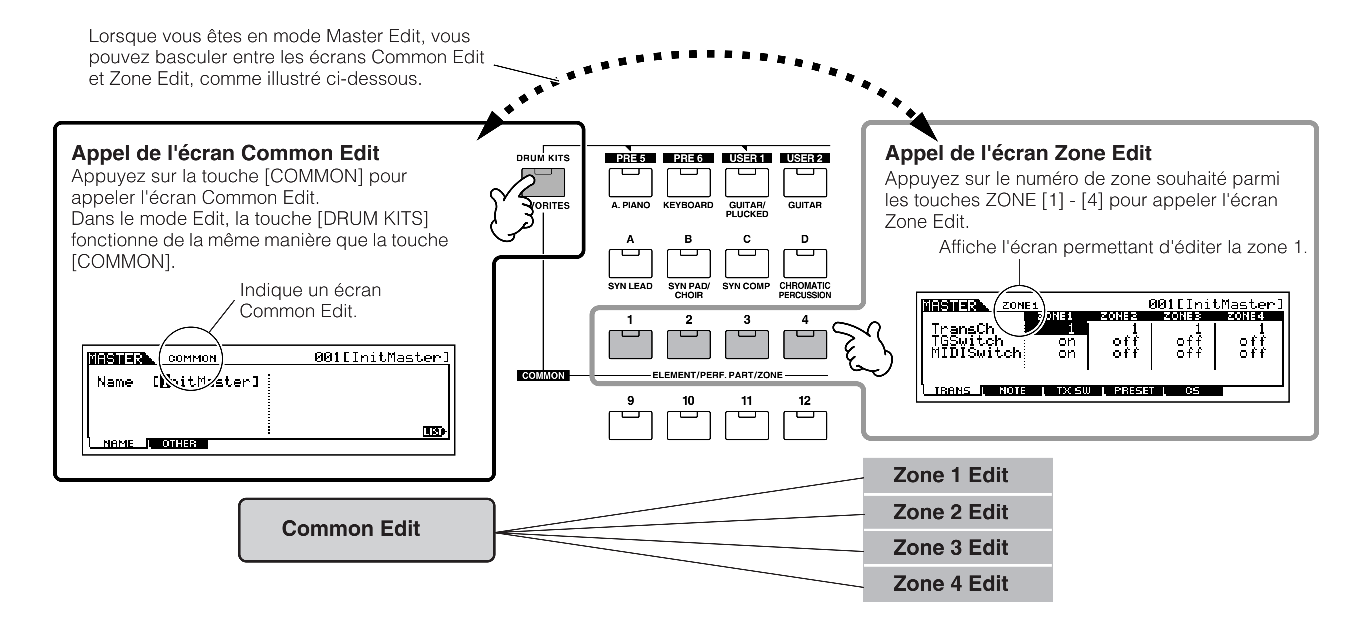


4 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Master Edit (Edition de piste maître).



5 Appelez l'écran Common Edit (Edition commune) ou Zone Edit (Edition de zone).

Utilisez l'écran Zone Edit pour éditer les paramètres propres à chaque zone et l'écran Common Edit pour éditer les paramètres communs à toutes les zones.



6 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] - [F5] et [SF1] - [SF5], puis modifiez les paramètres dans chaque écran.

Reportez-vous à la page suivante pour obtenir des détails et quelques exemples de réglage.

7 Attribuez un nom à la piste maître.

Saisissez un nom dans l'écran [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.
Pour obtenir des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom à une voix, reportez-vous à la page 27.

8 Stockez la piste maître éditée dans la mémoire utilisateur interne.

Reportez-vous à l'étape 5 de la page 91.

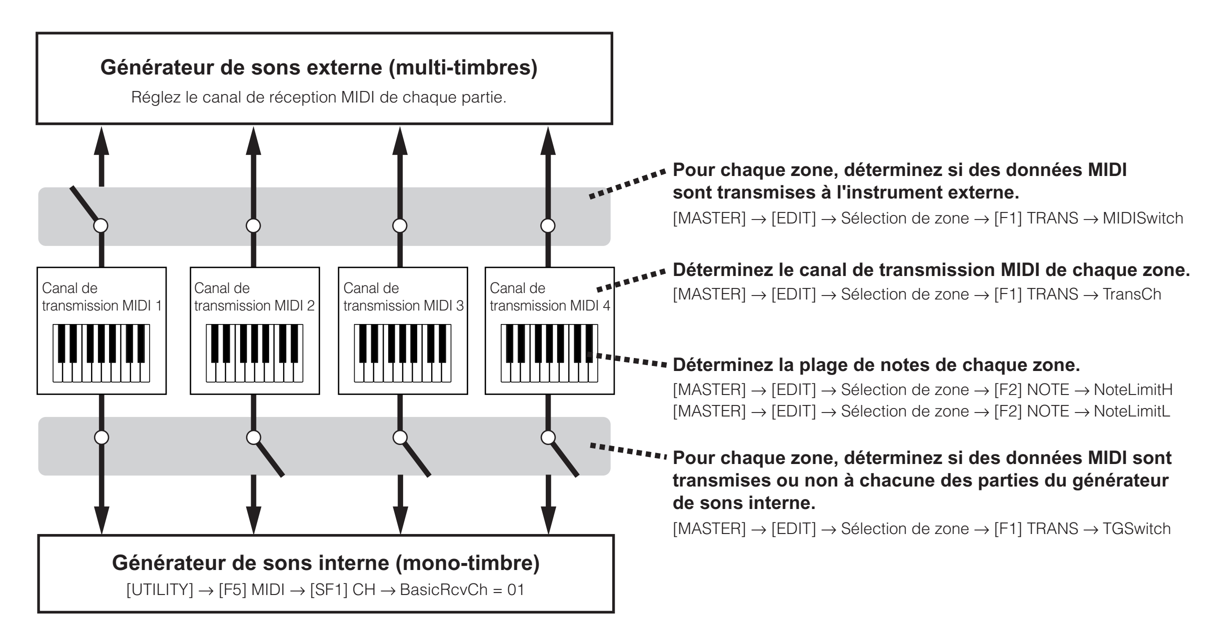
Utilisation de zones de manière performante avec un générateur de sons externe

Les deux exemples ci-dessous montrent comment utiliser les zones avec le générateur de sons interne et un générateur de sons externe connecté. Ces instructions correspondent à l'étape 6 de la page précédente.

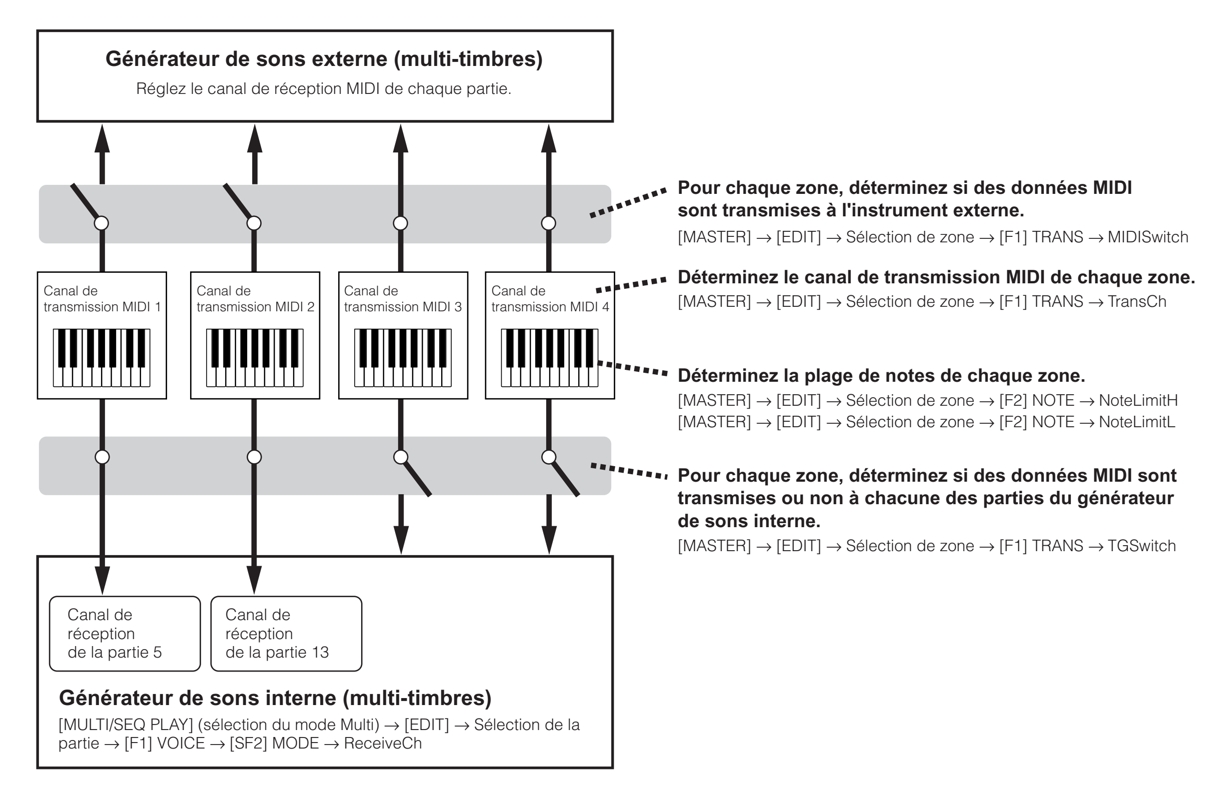
NOTE Bien que les quatre zones soient utilisées dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de zones (deux, trois ou quatre). Les réglages sont effectués à l'aide du paramètre MIDISwitch ([MASTER] → [EDIT] → sélection d'une zone → [F1] TRANS → MIDISwitch) et du paramètre TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → sélection d'une zone → [F1] TRANS → TGSwitch).

NOTE Dans ces exemples, les zones sont attribuées à des plages différentes du clavier. Deux zones ou plus peuvent cependant également être affectées à la même plage d'une couche depuis l'écran NOTE ([MASTER] → [EDIT] → sélection d'une zone → [F2] NOTE).

■ Réglages de la piste maître avec le mode Voice/Performance (mode du générateur de sons mono-timbre)

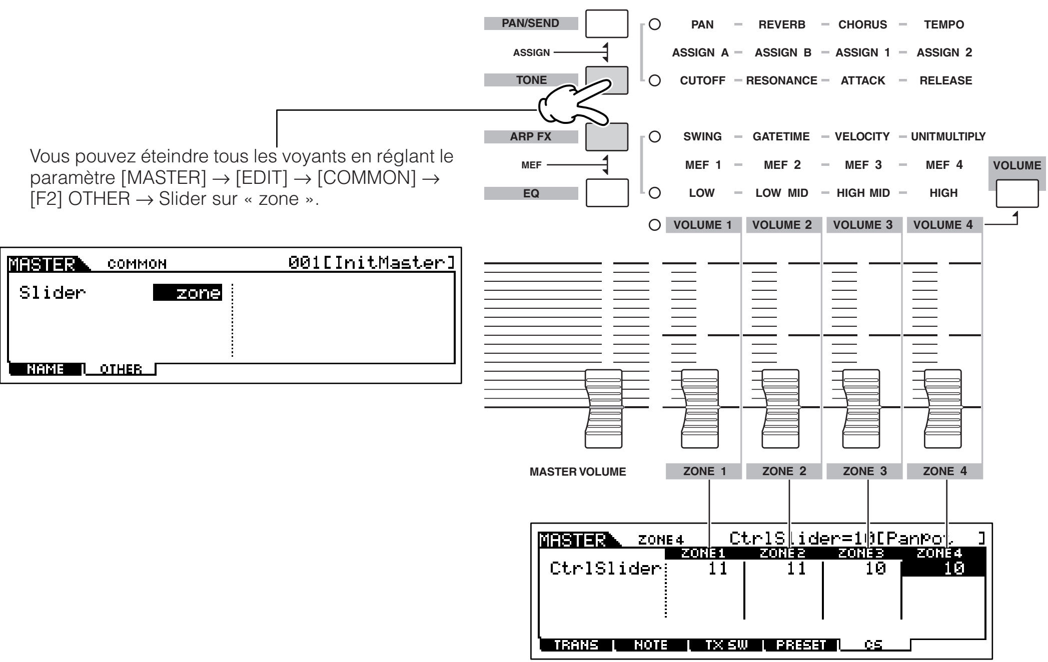


■ Réglages de la piste maître avec le mode Multi (mode du générateur de sons multi-timbres)



Attribution de numéros de changement de commande aux curseurs de commande de chaque zone

Dans l'écran CS du mode Master Edit, vous pouvez définir la manière dont les curseurs de commande affectent chaque zone. Cela vous permet d'attribuer un numéro de changement commande MIDI distinct à chaque curseur.
Réglez les paramètres comme indiqué ci-dessous, conformément à l'étape 6 de la page 92.



Vous pouvez déterminer les numéros de changement de commande à utiliser pour les curseurs de commande de chaque zone dans l'écran [MASTER] → [EDIT] → sélection d'une zone → [F5] CS.

Dans l'exemple ci-dessus, les curseurs de commande 1 - 2 ont été réglés sur 11 (Expression) et les curseurs 3 - 4 de toutes les zones sur 10 (Pan). Vous pouvez ainsi les curseurs de commande 1 - 2 pour régler l'équilibre relatif du volume des zones et les curseurs 3 - 4 pour contrôler la position stéréo de chaque zone.

Astuce Paramétrage des zones de piste maître sur Split (Partage) ou Layer (Couche)

Cette opération vous permet de déterminer facilement si les zones de la piste maître sélectionnée sont utilisées dans un clavier partagé ou une couche. Les réglages de la plage de notes de chaque zone peuvent être déterminés en réglant les paramètres NoteLimitH (Limite de note supérieure) et NoteLimitL (Limite de note inférieure) depuis l'écran NOTE ([MASTER] → [EDIT] → sélection d'une zone → [F2] NOTE).

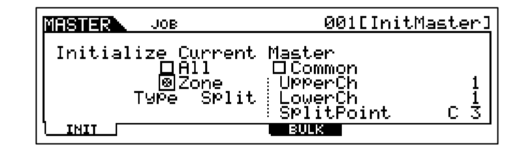
NOTE Les zones 1 et 2 sont utilisées dans les explications fournies ici.

1 Dans le mode Master Play, appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Master Job.

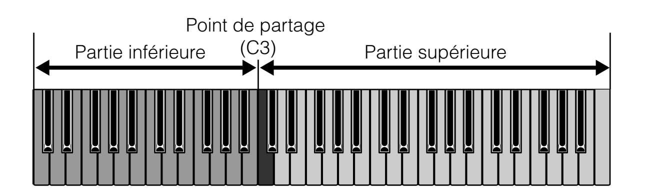
2 Appuyez sur la touche [F1] INIT pour appeler l'écran Initialize (Initialiser).

3 Décochez la case « All » à l'aide de la touche [DEC/NO] et cochez la case « Zone ».

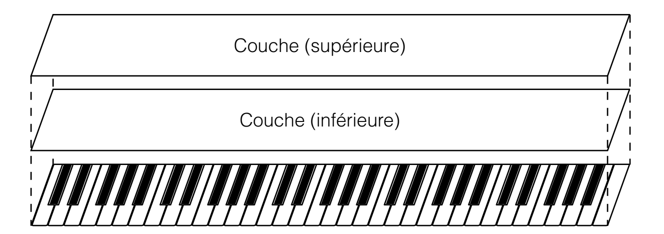
4 Réglez le paramètre Type sur « Split » ou « Layer ».



Lorsque Type est réglé sur « Split »
Réglez les paramètres UpperCh (canal de transmission MIDI de la plage supérieure), LowerCh (canal de transmission MIDI de la plage inférieure) et Split Point (qui partage le clavier en deux plages : supérieure et inférieure).



Lorsque Type est réglé sur « Layer »
Réglez les paramètres UpperCh (canal de transmission MIDI de la zone 1) et LowerCh (canal de transmission MIDI de la zone 2).



5 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].

6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.
Lorsque vous avez terminé une tâche, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.

Reproduction de fichiers MIDI (Mode Sequence Play)

Le mode Sequence Play (Reproduction de séquence) vous permet de reproduire directement des données de morceau SMF (Standard MIDI File) sans faire appel à un ordinateur ou à un séquenceur externe. Il vous suffit de charger vos données de morceau MIDI (Format 0) sur un périphérique de stockage USB, tel qu'un memory stick USB ou un lecteur flash, et de le connecter au S90 ES. C'est très pratique pour les performances en live, dans la mesure où vous pouvez enregistrer les parties rythmiques de base d'un morceau préalablement, puis jouer la mélodie et des parties solos sur ces rythmes pendant leur reproduction lors de votre performance. Vous pouvez également définir l'ordre de reproduction en demandant au S90 ES de rappeler les morceaux dans l'ordre correct pour vous.

NOTE Les réglages du mode Sequence Play ne peuvent pas être stockés sur le S90 ES. Si vous devez les sauvegarder, enregistrez-les sur un périphérique de stockage USB en mode File.

NOTE Prenez-soin de connecter une carte du périphérique de stockage USB contenant les données de morceau appropriées.

NOTE Le S90 ES est compatible avec le format 0 des fichiers MIDI standard et peut reproduire ce type de données.

ATTENTION

N'essayez jamais de retirer ou d'insérer un périphérique de stockage USB lorsque vous êtes dans le mode Sequence Play.

Définition de l'ordre de reproduction des fichiers MIDI (Chain)

L'écran Chain (Chaîne) ([F1] CHAIN) vous permet de spécifier l'ordre des fichiers MIDI à reproduire, déterminer le multi à utiliser pour chaque morceau et interrompre la reproduction du fichier MIDI si nécessaire. Ces réglages sont exécutés dans l'ordre en fonction des numéros d'étape d'enchaînement spécifiés. Vous pouvez programmer 100 étapes d'enchaînement au maximum, après quoi la reproduction revient à 001.



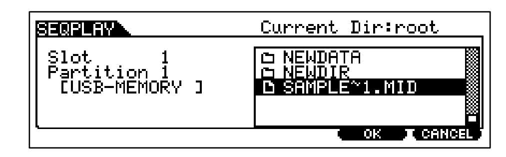
Numéro d'étape d'enchaînement Réglage à exécuter

1 **Appuyez une ou deux fois sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] (Multi/Reproduction de séquence) pour passer en mode Sequence Play.**

2 **Connectez le périphérique de stockage USB, puis appuyez sur la touche [F1] CHAIN pour ouvrir l'écran CHAIN.**

3 **Appuyez sur la touche [SF4] GET (Recevoir) et sélectionnez le dossier contenant les fichiers MIDI souhaités, puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).**

Si plusieurs supports (par ex., disques, cartes) sont insérés en même temps dans le périphérique, sélectionnez le numéro du logement. Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez le numéro de la partition.
Pour plus d'informations sur la sélection d'un dossier, reportez-vous à la section « Informations complémentaires » à la page 170.



NOTE Une chaîne peut uniquement reproduire des fichiers de morceau contenus dans le même répertoire.

4 **Appuyez sur la touche [F5] OK.**

A l'étape 6 ci-dessous, vous pouvez sélectionner le fichier de morceau MIDI spécifique dans le dossier que vous avez spécifié ici.

5 **Utilisez les touches [▲] et [▼] pour sélectionner le numéro d'étape d'enchaînement.**

6 **Utilisez les touches [DEC/NO], [INC/YES] et le cadran de données pour attribuer le paramètre suivant à chaque étape d'enchaînement.**

Paramètres

MIDI	Sélectionne le fichier MIDI souhaité dans le dossier choisi à l'étape 4.
Multi name (Nom du multi)	Spécifie le multi à utiliser pour la reproduction du fichier MIDI, en vous permettant de définir les voix à utiliser pour la reproduction ou le morceau suivant.
skip (Sauter)	Saute cette étape d'enchaînement ; la reproduction passe à l'étape suivante.
end (Fin)	Revient au numéro d'étape d'enchaînement 001.
stop (Arrêt)	Arrête la reproduction du fichier MIDI.

7 **Répétez les étapes 5 et 6 ci-dessus pour configurer la chaîne.**



8 Appuyez sur les touches de curseur [▲][▼] pour déplacer le curseur sur l'étape d'enchaînement souhaitée.

9 Appuyez sur la touche [F6] ▶ pour lancer la reproduction du morceau.

Vous pouvez également reproduire le morceau en maintenant la touche [MULTI/SEQ PLAY] enfoncée tout en appuyant sur la touche [PERFORM] (Exécuter).
Lorsque la reproduction d'une étape est terminée, le morceau correspondant au numéro d'étape suivante est lancé automatiquement.

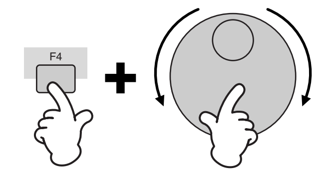
10 Appuyez sur la touche [F6] ■ pour interrompre la reproduction du morceau.

Vous pouvez également arrêter la reproduction en maintenant la touche [MULTI/SEQ PLAY] enfoncée tout en appuyant sur la touche [VOICE] (Voix).
La reproduction est également arrêtée si une étape « end » ou « stop » est atteinte.

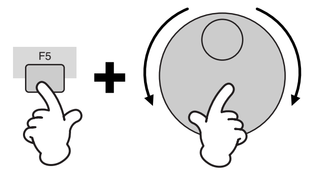
Déplacement de la position du morceau/modification du tempo

Vous pouvez déplacer la position du morceau ou changer le tempo de reproduction à l'étape d'enchaînement actuellement sélectionnée. Lors de la reproduction d'un morceau, le réglage de tempo défini ici remplace automatiquement le réglage de tempo d'origine du morceau.





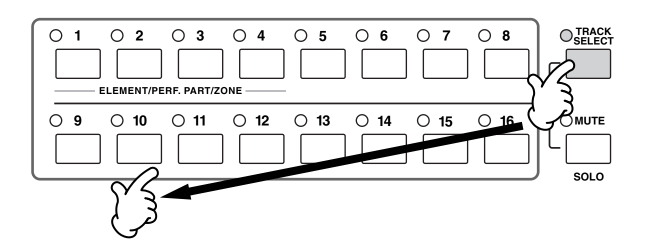
Pour parcourir les mesures



La mesure est spécifiée lorsque vous relâchez la touche [F5].

Sélection du canal de transmission MIDI pour la reproduction sur le clavier

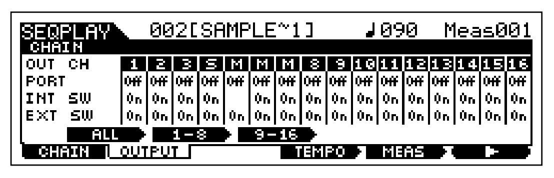
Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son témoin s'allume, puis appuyez sur n'importe quelle touche numérique [1] - [16] pour sélectionner la piste à jouer sur le clavier.



Les voix internes des parties multi 1-16 sont réglées par défaut sur les canaux de réception MIDI 1-16 respectifs. Dès lors, lorsque vous sélectionnez un numéro de partie, le canal MIDI portant le même numéro est en principe sélectionné en tant que canal de transmission MIDI pour la performance au clavier. Gardez toutefois à l'esprit que si des réglages du multi ont été modifiés, vous devrez vérifier les assignations de canaux et sélectionner le canal approprié pour la partie que vous souhaitez jouer.

Modification des réglages de transmission pour chaque canal MIDI

Lorsque vous utilisez un multi avec les cartes plug-in ou un générateur de sons externe, vous devez configurer les ports de transmission appropriés et déterminer si les données de reproduction sont transmises ou non au générateur de sons interne/externe dans l'écran [F2] OUTPUT (Sortie). Vous pouvez définir les réglages OUTPUT pour chaque numéro d'étape d'enchaînement.



OUT CH (Canal de transmission MIDI)
Affiche le canal de transmission MIDI. Le repère « M » indique les canaux assourdis et « S » les canaux en solo.

PORT (Port de transmission)
Détermine le port de transmission pour chaque canal MIDI. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », les données MIDI sont envoyées sans données de port. Gardez à l'esprit que ce paramètre est uniquement disponible pour les canaux affectés aux parties plug-in 1 à 3 (pour les cartes à partie unique installées) ou aux parties plug-in 17 à 32 (pour les cartes à plusieurs parties installées).

NOTE Les parties du générateur de sons interne du S90 ES sont automatiquement réglées sur le port 1.

INT SW (Commutateur interne)
Détermine si les données MIDI sont ou non envoyées au générateur de sons interne. Lorsque vous utilisez le générateur de sons interne du S90 ES ou des cartes plug-in, réglez ce paramètre sur « on ». Lorsqu'il est réglé sur « off », le générateur de sons ou les cartes plug-in ne peuvent pas être reproduites à l'aide des canaux MIDI correspondants.

EXT SW (Commutateur externe)
Détermine si les données MIDI sont ou non envoyées au générateur de sons externe. Lorsque vous utilisez un générateur de sons externe, réglez ce paramètre sur « on ». Lorsqu'il est réglé sur « off », le générateur de sons externe ne peut pas être reproduit à l'aide des canaux MIDI correspondants.

Astuce **Modification des réglages de tous les canaux simultanément**
Vous pouvez modifier les réglages de tous les canaux MIDI simultanément en maintenant la touche [SF1] ALL enfoncée tout en procédant à la modification. De la même manière, si vous changez le réglage tout en maintenant la touche [SF2] 1-8 ou [SF3] 9-16 enfoncée, vous pouvez modifier tout le groupe correspondant de canaux MIDI (1-8 ou 9-16) en une fois.

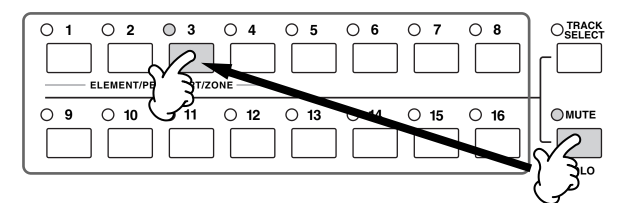
IMPORTANT **En cas de modification des réglages dans l'écran OUTPUT**
Gardez à l'esprit que les réglages OUTPUT de la dernière étape d'enchaînement sélectionnée dans le mode Sequence Play sont conservés, même si vous choisissez le mode Multi. Autrement dit, en fonction des réglages OUTPUT rappelés par la dernière étape d'enchaînement, vous risquez d'obtenir un son inattendu ou incorrect la prochaine fois que vous jouerez du clavier en mode Multi. Vérifiez toujours les réglages OUTPUT et configurez-les comme il se doit lorsque vous repassez du mode Sequence Play au mode Multi.

Astuce **Assourdissement/reproduction solo du canal de transmission MIDI**

NOTE Dans le mode Sequence Play, vous pouvez assourdir ou isoler le son de reproduction des données de morceau MIDI. Par contre, la reproduction du clavier ne peut pas être assourdie ou isolée.

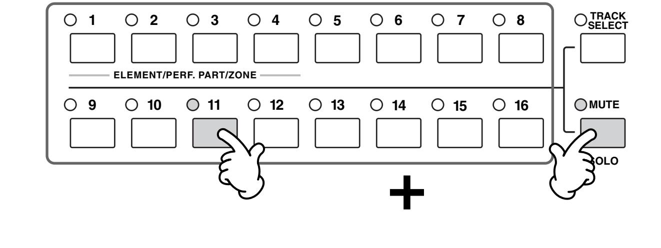
■ Pour assourdir un canal de transmission MIDI

1. **Appuyez sur la touche [MUTE] (Assourdir) pour que son voyant s'allume.**
   Pour désactiver la fonction Mute, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE] (le voyant s'éteint).
2. **Appuyez sur une des touches numériques [1] - [16] pour sélectionner le canal de transmission à assourdir.**
   Le canal de transmission correspondant est assourdi (son voyant s'éteint) et ne produit aucun son. Lorsque vous réappuyez sur la même touche, l'assourdissement du canal est annulé (son voyant s'allume).



■ Pour assourdir un canal de transmission MIDI

Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur une des touches numériques [1] - [16] pour reproduire le canal correspondante en solo. Une fois le canal à reproduire en solo sélectionné, le voyant de la touche [MUTE] clignote, indiquant par-là que la fonction Solo est activée. Lorsque la fonction Solo est activée, vous pouvez modifier le canal isolé simplement en appuyant sur la touche numérique correspondante de [1] à [16].



Utilisation de cartes plug-in

Les cartes plug-in vous offrent un potentiel fabuleux de souplesse et de puissance de son. Une fois installées, ces cartes fonctionnent en toute transparence dans le système du synthétiseur : vous pouvez utiliser leurs sons et leurs fonctions comme si elles avaient été directement intégrées à l'instrument, en usine.
Retrouvez ci-dessous la description des cartes disponibles et compatibles avec le synthétiseur.
Il est possible d'installer sur le S90 ES un total de trois cartes plug-in. Celles-ci ne constituent pas seulement des sources de voix supplémentaires ; ce sont de véritables générateurs de son modifiables, qui étendent les spécifications du système pour offrir, par exemple, une polyphonie maximale.
En outre, elles vous permettent d'utiliser d'autres systèmes de synthèse que l'AWM2. Vous pouvez reproduire des voix plug-in de la même manière que des voix internes ordinaires et les utiliser en tant que parties d'une performance ou d'un multi.
Ce synthétiseur est compatible avec le système plug-in de synthèse modulaire (voir ci-dessous).

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

A propos du Système plug-in de synthèse modulaire

Le système plug-in de synthèse modulaire de Yamaha offre aux synthétiseurs, générateurs de son et cartes son compatibles de puissantes possibilités d'expansion et de mise à niveau. De cette façon, vous pouvez tirer facilement et efficacement parti des toutes dernières avancées technologiques en matière de synthèse et d'effets, et suivre de près l'évolution rapide et variée de la production musicale moderne.

Cartes plug-in disponibles

Il existe trois types de cartes plug-in compatibles avec ce système de synthèse modulaire : cartes plug-in à partie unique, cartes plug-in à parties multiples et cartes plug-in d'effets. Grâce à ces cartes, vous pouvez construire votre propre système en fonction des sons de votre choix.

Cartes plug-in à partie unique

Les cartes plug-in à partie unique vous permettent d'ajouter un synthétiseur ou un générateur de son monotimbre totalement différent (page 115) et de reproduire les voix de ce dernier en utilisant une seule partie de l'instrument. Certaines cartes vous offrent l'opportunité d'utiliser d'autres systèmes de synthèse que l'AWM2.

● **Carte plug-in de modélisation physique analogique (PLG150-AN)**

Cette carte utilise la synthèse de modélisation physique analogique, dernière technologie en matière de son numérique, pour reproduire avec fidélité le son des synthétiseurs analogiques. Une fois que cette carte est installée, vous disposez d'une commande en temps réel sur la reproduction des sons d'un synthétiseur conventionnel aussi bien que des sons les plus récents que l'on peut entendre dans les discothèques actuelles.

● **Carte plug-in pour piano (PLG150-PF/PLG150-AP)**

Ces cartes disposent de générateurs de sons AWM2 formant une mémoire de formes d'onde massive (16 Mo), dédiée à la reproduction des sons de piano. La carte PLG150-PF propose 136 sons stéréo, parmi lesquels un certain nombre de sons de pianos acoustiques et électriques. La carte PLG150-AP dispose, quant à elle, de 32 sons stéréo, dont une grande variété de sons de pianos acoustiques authentiques et d'une qualité exceptionnelle, ainsi qu'une palette de sons de piano dotés d'effets inhabituels. Chaque carte vous permet d'étendre la polyphonie de l'instrument de 64 notes maximum. Vous pouvez même installer deux cartes de ce type afin de doubler la polyphonie (128 notes).

● **Carte plug-in DX/TX avancée (PLG150-DX)**

Les sons du DX7 sont disponibles sur cette carte plug-in. Contrairement aux générateurs de son de type PCM, cette carte fait appel au très puissant système de synthèse FM, celui-là même que l'on retrouve sur les synthétiseurs de la série DX, ce qui lui confère une souplesse et un dynamisme exceptionnels en terme de création de sonorités. Les sons sont compatibles avec ceux du DX7 et la carte peut même recevoir des données du DX7 via la fonction de transfert de blocs de données MIDI.

● **Carte plug-in acoustique virtuelle (PLG150-VL)**

Grâce à la synthèse d'acoustique virtuelle (VA), les sons des instruments réels sont modélisés (simulés) en temps réel, offrant ainsi un degré de réalisme qu'il est impossible d'obtenir par les techniques de synthèse conventionnelles de type PCM. Lorsque vous jouez ces sons avec une commande MIDI Wind (WX5) proposée en option, vous pouvez même capturer certains des effets physiques des instruments à bois utilisés.

● **Carte plug-in pour batterie (PLG150-DR)/carte plug-in pour percussions (PLG150-PC)**

Une fois connectée et installée, la carte PLG150-DR/PLG150-PC se transforme en source sonore complémentaire de l'AWM2, directement utilisable par le générateur de son hôte ou le synthétiseur et proposant jusqu'à 88 voix de batterie/percussion. Grâce à la fonction de traitement d'effet intégrée, cette carte dispose de deux blocs d'effets distincts, Insertion et Reverb, applicables à chacun des kits.

Carte plug-in à parties multiples

Les cartes plug-in à parties multiples vous permettent d'ajouter au S90 ES un générateur de son multitimbral complètement indépendant (page 115) et d'étendre la capacité de voix et de polyphonie de l'instrument grâce à l'ajout de seize parties instrumentales entières.

● **Carte plug-in XG (PLG100-XG)**

Cette carte plug-in est un générateur de son XG à 16 parties. Vous pouvez reproduire des fichiers de morceau XG/GM grâce à la grande diversité de sons et d'effets de cette carte.

Carte plug-in d'effets

Les cartes plug-in d'effets vous permettent d'ajouter au synthétiseur hôte un bloc d'effets tout à fait différent.

● **Carte plug-in d'harmonie vocale (PLG100-VH)**

Avec cette carte, vous pouvez ajouter des harmonies aux parties sélectionnées à l'aide de quatre types d'effets. Les parties de chœur pour harmonies vocales peuvent être créées automatiquement à partir d'accords préparés et stockés en tant que données MIDI. Vous pouvez également utiliser le synthétiseur comme vocodeur en branchant un microphone tout en jouant au clavier.

Utilisation d'une carte plug-in à partie unique

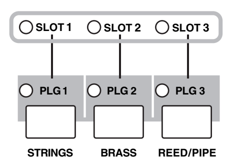
Installez sur le S90 ES une carte plug-in à partie unique telle que PLG150-AN, PLG150-AP, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR ou PLG150-PC et reproduisez la voix plug-in en mode Voice Play.

1 Mettez d'abord l'instrument hors tension puis installez-y une carte plug-in à partie unique.

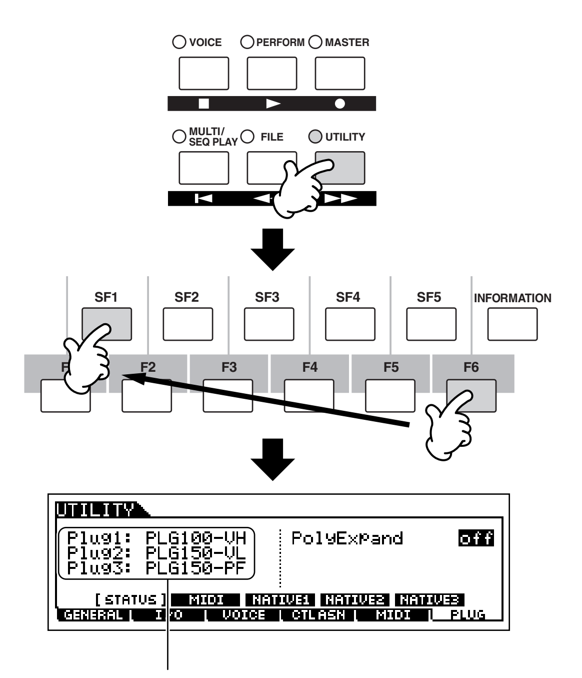
Reportez-vous à la sectionpage 184.

2 Mettez le S90 ES sous tension.

L'indicateur du logement correspondant s'allume dans le coin supérieur droit du panneau avant. Il indique que la carte a été installée avec succès.

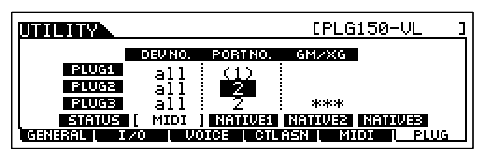


3 Vérifiez le statut des cartes plug-in installées dans l'écran [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.



Le nom de la carte plug-in installée s'affiche.

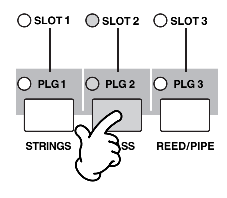
4 Réglez le port MIDI de la carte plug-in installée sur « 2 » ou « 3 » dans l'écran [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



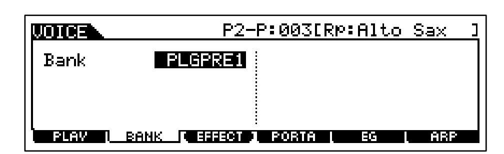
NOTE Si le numéro du port MIDI est réglé sur « 1 » ou « off », la voix plug-in pourra être entendue en même temps que la voix interne lors de la reproduction d'un multi en mode Multi/Sequence Play. Pour éviter cela, vérifiez que le numéro du port MIDI de la carte plug-in est paramétré sur « 2 » ou « 3 », en particulier lorsque vous passez en mode Multi/Sequencer Play.
Pour prévenir tout problème de ce type lorsque vous utilisez conjointement une carte plug-in à partie unique et une carte plug-in à parties multiples, réglez chaque carte sur un numéro de port MIDI différent.

5 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play et sélectionnez une voix plug-in.

La voix plug-in est sélectionnée de la même manière qu'une voix normale (page 30) si ce n'est que vous choisissez ici une des banques PLG (plug-in). Appuyez sur la touche PLG correspondant au logement dans lequel la carte plug-in est installée.

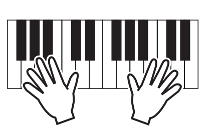


Vous devez également sélectionner une banque sur la carte plug-in. Appuyez sur la touche [F2] BANK pour appeler l'écran de sélection des banques de cartes plug-in, puis sélectionnez la banque de votre choix.



NOTE Pour plus de détails sur la structure des banques de chaque carte plug-in, reportez-vous au mode d'emploi de la carte plug-in concernée. Pour ce qui est de la banque PLGPRE (plug-in présélectionnée), reportez-vous à la liste des voix plug-in. En ce qui concerne la banque de voix enregistrées sur carte représentée par « 035/000 », reportez-vous à la liste/carte des voix. Les banques PLGUSR (plug-in utilisateur) renferment les voix que vous avez éditées et stockées en tant que voix utilisateur.

6 Jouez au clavier.



NOTE La reproduction des voix contenues dans les banques plug-in utilisateur (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) ne fera retentir aucun son si la carte plug-in vient d'être installée. Ces banques ne sont disponibles que lorsque vous éditez une voix plug-in et la stockez en tant que voix plug-in utilisateur.

Edition sur une carte plug-in à partie unique

● Voix plug-in et voix enregistrées sur carte

Les voix d'une carte plug-in à partie unique installée sur ce synthétiseur sont de deux types : les voix enregistrées sur carte et les voix plug-in. Les voix sur carte sont les voix non traitées, non altérées de la carte plug-in, autrement dit, la « matière première » des voix plug-in. Par contre, les voix plug-in sont des voix éditées, stockées sur carte, c'est-à-dire des voix spécialement programmées et traitées pour une utilisation optimale sur le synthétiseur hôte.
Dans la mesure où le S90 ES contient des voix plug-in présélectionnées pour toutes les cartes plug-in, vous pouvez appeler et reproduire les voix appropriées pour chaque carte directement après avoir installé celle-ci.

● Edition de voix plug-in

Cette procédure est essentiellement identique à l'édition de voix normales. Contrairement aux voix normales, les voix plug-in n'ont qu'un seul élément à éditer. Par ailleurs, il est possible que certains autres paramètres ne soient pas disponibles. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 143.

● Edition de voix stockée sur carte

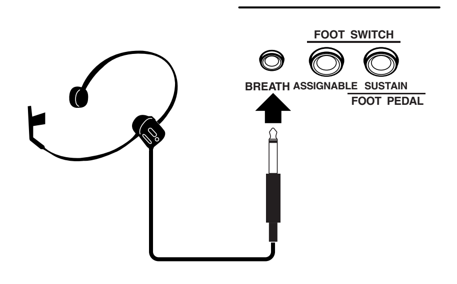
Les voix stockées sur carte peuvent être éditées à l'aide du logiciel fourni avec chaque carte plug-in. Il est impossible d'éditer ces voix sur le S90 ES.

Astuce Reproduction des sons de la carte PLG150-VL à l'aide du contrôleur de souffle

Grâce à la synthèse d'acoustique virtuelle (VA), les sons des instruments réels sont modélisés (simulés) en temps réel par la carte PLG150-VL, offrant ainsi un degré de réalisme qu'il est impossible d'obtenir par les techniques de synthèse conventionnelles de type PCM. Lorsque vous jouez ces sons avec un contrôleur de souffle fourni en option, vous pouvez même capturer certains des effets physiques des instruments à bois utilisés.

1 Installez la carte PLG150-VL sur le S90 ES.

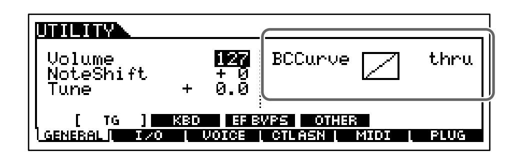
2 Branchez le contrôleur de souffle BC3 au connecteur BREATH situé sur le panneau arrière (page 59).



3 Mettez le S90 ES sous tension.

4 Réglez les paramètres liés à la carte plug-in en mode Utility, comme indiqué aux étapes 3 et 4 des instructions de la page précédente.

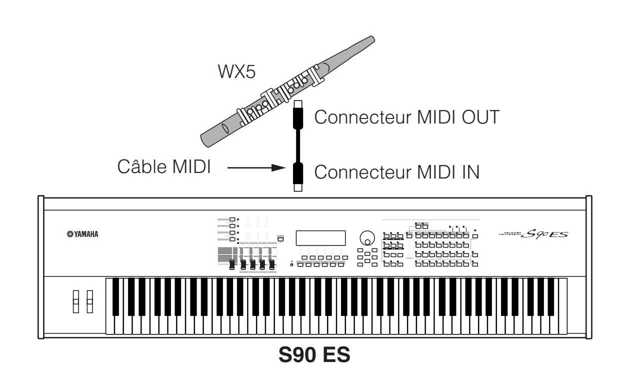
5 Réglez la courbe du contrôleur de souffle via [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Paramètre BCCurve (page 163).



6 Appuyez sur la touche [VOICE] pour passer en mode Voice Play et sélectionnez une voix plug-in de la carte PLG150-VL.

7 Reproduisez la voix et soufflez dans le contrôleur de souffle pour modifier l'expressivité du son.

Vous pouvez également utiliser le contrôleur à vent MIDI WX5 pour reproduire la voix plug-in de la carte PLG150-VL. Connectez le contrôleur WX5 au S90 ES à l'aide d'un câble MIDI.



NOTE Lorsque vous utilisez un contrôleur de souffle et qu'aucun son ne retentit, vérifiez que le paramètre BrthMode est réglé sur « BC/WC » dans l'écran [F4] NATIVE, en mode Element Edit.

Utilisation d'une carte plug-in à parties multiples

Cette section explique comment reproduire un morceau au format XG, en mode Multi, à l'aide de la carte plug-in PLG100-XG. Pour tirer le meilleur parti de ces instructions, vous devriez, bien entendu, préparer l'instrument pour la reproduction des données de morceaux XG (fichier MIDI standard) en le reliant à un ordinateur.

Reproduction à l'aide d'une carte plug-in à parties multiples

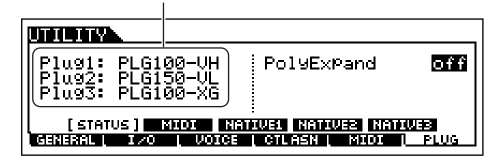
1 Après avoir mis l'instrument hors tension, installez la carte plug-in à parties multiples PLG100-XG dans le logement 3 du synthétiseur.

Reportez-vous à la page 184 pour plus de détails.

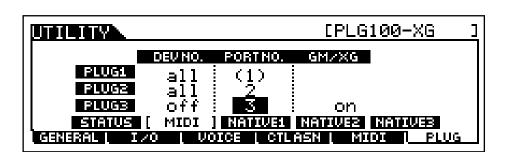
2 Mettez le S90 ES sous tension.

3 Vérifiez l'état des cartes plug-in installées dans l'écran [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

Le nom de la carte plug-in installée s'affiche.



4 Réglez le port MIDI de la carte PLG100-XG sur « 2 » ou « 3 » dans l'écran [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



NOTE Si le numéro du port MIDI est réglé sur « 1 » ou « off », la voix plug-in pourra être entendue en même temps que la voix interne lors de la reproduction d'un multi en mode Multi/Sequence Play. Pour éviter cela, vérifiez que le numéro du port MIDI de la carte plug-in est paramétré sur « 2 » ou « 3 », en particulier lorsque vous passez en mode Multi/Sequencer Play.
Pour éviter tout problème de ce type lorsque vous utilisez conjointement une carte plug-in à partie unique et une carte plug-in à parties multiples, réglez chaque carte sur un numéro de port MIDI différent.

5 Appuyez sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] pour passer en mode Multi.

6 Reproduisez le morceau XG depuis le logiciel du séquenceur sur l'ordinateur.

Vous devez régler le port de transmission de chaque piste sur le morceau XG sur le même numéro de port que celui que vous avez sélectionné à l'étape 4.
Pour les détails sur la connexion du S90 ES à l'ordinateur, reportez-vous à la page 67.

Edition de partie sur une carte plug-in à parties multiples

La procédure d'édition des parties 17 à 32 de la carte plug-in à parties multiples est fondamentalement identique à celle des parties internes 1 à 16. Reportez-vous pour cela à la page 44.
Cependant, veuillez noter que les réglages des parties plug-in 17 à 32 ne s'appliquent pas à un multi spécifique mais à tous les multis. En outre, les effets d'insertion et les effets système ne s'appliquent pas aux parties plug-in d'une carte à parties multiples.

Utilisation d'une carte plug-in d'effets

Dans les explications ci-dessous, la carte plug-in d'harmonie vocale PLG100-VH est utilisée pour appliquer des effets d'harmonie au son du microphone en mode Performance.

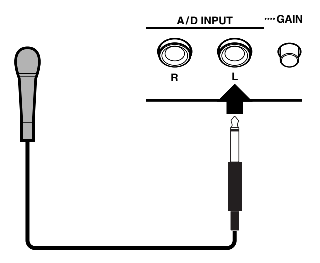
NOTE Pour les multis, les paramètres liés à la carte plug-in d'effets peuvent être édités en mode Multi Play ou Multi Edit.

NOTE Veuillez noter qu'il est impossible d'utiliser la carte plug-in d'effets en mode Voice.

1 Après avoir mis l'instrument hors tension, installez la carte plug-in d'effets PLG100-VH dans le logement 1.

Reportez-vous à la page 184 pour plus de détails.

2 Branchez le microphone dans la prise A/D INPUT située sur le panneau arrière.



NOTE Il est recommandé d'utiliser un microphone dynamique standard. (Le S90 ES ne prend pas en charge les microphones à condensateur alimentés en fantôme.)

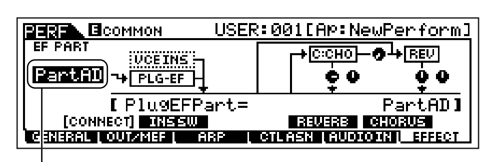
3 Mettez le S90 ES sous tension.

4 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play, sélectionnez la performance de votre choix et réglez les paramètres liés au microphone.

Pour les détails, reportez-vous aux étapes 4 à 9 de la page 38.

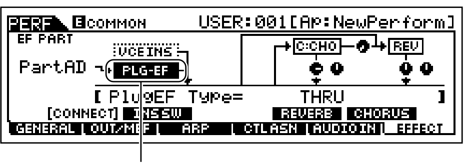
5 Vérifiez l'état des cartes plug-in installées dans l'écran [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

6 Sélectionnez « PartAD » en tant que partie à laquelle l'effet d'insertion plug-in est affecté dans l'écran CONNECT ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).



Positionnez le curseur ici et sélectionnez la partie.

7 Sélectionnez le type d'effet d'insertion plug-in.



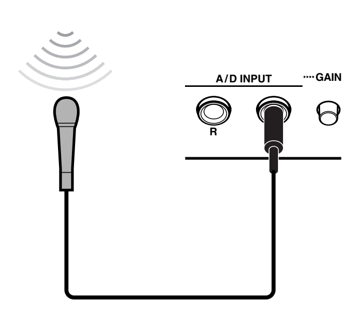
Positionnez le curseur ici et sélectionnez la partie.

8 Réglez les paramètres correspondants depuis l'écran Plug-in Effect ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de la carte PLG100-VH.

9 Chantez ou parlez dans le microphone pour vérifier le son de l'effet et ajustez les réglages selon les besoins.





10 Si vous le souhaitez, stockez les réglages du son du microphone et de la carte PLG100-VH en tant que performance en mode Performance Store (page 56).

Conseils

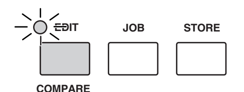
Cette section décrit les fonctions très utiles proposées sur le S90 ES.

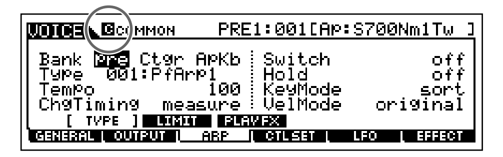
Astuce Comparaison du son avant édition avec le son édité (fonction Compare (Comparer))

Cette fonction pratique vous permet de basculer entre la voix éditée et celle d'origine non modifiée, ce qui permet d'écouter la différence entre les deux et de mieux entendre l'effet de vos modifications sur le son.
Vous pouvez utiliser cette fonction dans tous les modes Edit (Voice/Performance/Multi).

1 Dans le mode Edit (le voyant [EDIT] est allumé), appuyez sur la touche [EDIT] de manière à ce que son voyant clignote.

L'indicateur [C] apparaît en haut de l'écran (à la place de l'indicateur [E]) et la performance d'origine non modifiée est restaurée en vue du contrôle.





2 Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction « Compare » et restaurer les paramètres d'origine du programme modifié.

Comparez le son édité à celui d'origine en répétant les étapes 1 et 2.

NOTE Lorsque la fonction Compare est active, vous ne pouvez pas effectuer de modifications.

Astuce Fonction Edit Recall (Rappel d'édition)

Si vous éditez un programme et que vous sélectionnez un autre programme sans enregistrer celui que vous avez édité, toutes les modifications apportées seront perdues.
Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour restaurer le programme édité avec les dernières modifications.

1 Appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) dans le mode correspondant pour passer en mode Job.

2 Appuyez sur la touche [F2] RECALL (Rappeler) pour appeler l'écran Recall.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Si vous souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche [DEC/NO].

4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération Edit Recall et restaurer le programme.

Astuce Assourdissement/solo d'un élément de la voix (dans le mode Normal Voice Edit uniquement)

■ Assourdissement d'un élément

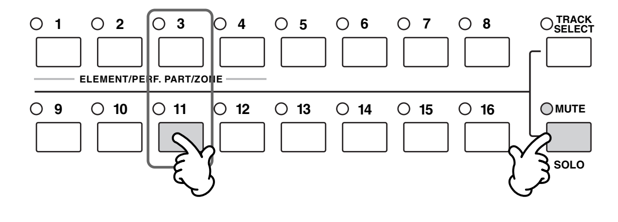
1 Vérifiez que le voyant de la touche [MUTE] est allumé dans le mode Normal Voice Edit.

S'il clignote, appuyez sur la touche [MUTE].

2 Appuyez sur une des touches [9] - [12] que vous voulez assourdir et éteignez son voyant.

Appuyez sur la touche pour l'activer et la désactiver tour à tour.

Dans l'exemple ci-dessous, l'élément 3 est assourdi.



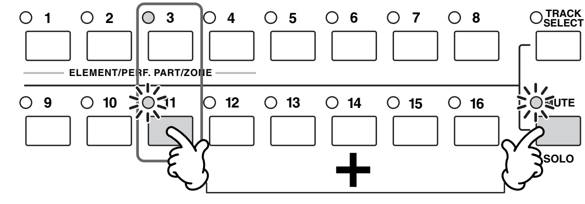
■ Isolement d'un élément

1 Dans le mode Normal Voice Edit, maintenez la touche [SOLO] enfoncée tout en appuyant sur l'une des touches numériques [9] à [12] pour isoler l'élément correspondant.

Une fois que vous avez sélectionné l'élément à isoler, le voyant de la touche [SOLO] clignote, indiquant que la fonction Solo est activée. Seul l'élément sélectionné peut alors être reproduit.

2 Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [SOLO].

Dans l'exemple ci-dessous, l'élément 3 est assourdi.



Appuyez sur les touches simultanément.

Astuce **Assourdissement/isolement d'une partie de multi/performance**

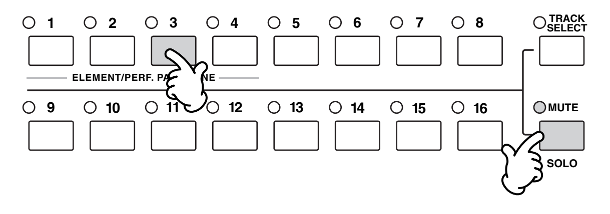
■ Assourdissement d'une partie

1 Vérifiez que le voyant de la touche [MUTE] est allumé.

S'il clignote, appuyez sur la touche [MUTE].

2 Appuyez sur une des touches [1] - [4] du mode Performance ou sur une des touches [1] - [16] du mode Multi que vous voulez assourdir et dont vous voulez éteindre le voyant.

Dans l'exemple ci-dessous, la partie 3 est assourdie.



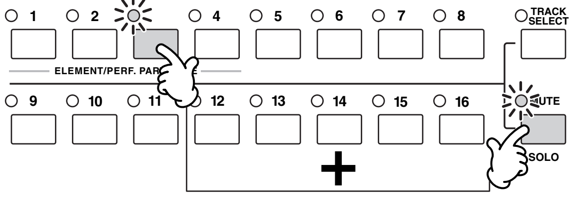
■ Isolement d'une partie

1 Appuyez sur une des touches [1] - [4] du mode Performance ou sur une des touches [1] - [16] du mode Multi que vous voulez isoler tout en maintenant la touche [SOLO] enfoncée.

Une fois que vous avez sélectionné la partie à isoler, le voyant de la touche [SOLO] clignote, indiquant que la fonction Solo est activée. Seule la partie sélectionnée peut alors être reproduite.

2 Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [SOLO].

Dans l'exemple ci-dessous, la partie 3 est assourdie.

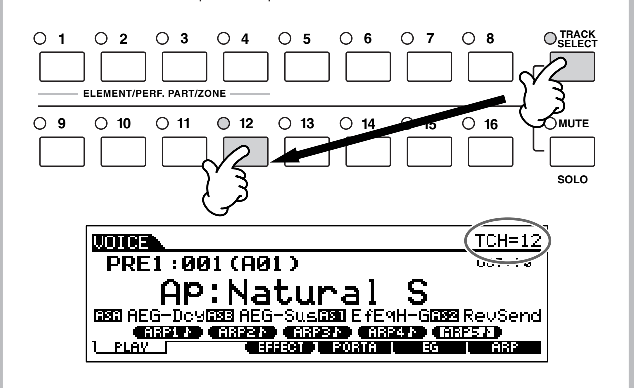


Appuyez sur les touches simultanément.

NOTE Lorsque vous sélectionnez un multi dans le mode Master, les réglages Mute/Solo s'appliquent non pas à chaque partie mais à chaque canal de transmission MIDI.
Les détails sont les mêmes que pour les réglages Mute/Solo du mode Sequence Play.

Astuce **Réglage du canal de transmission MIDI du clavier**

Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son voyant s'allume, puis sur une des touches numériques [1] - [16] pour changer le canal de transmission MIDI du clavier dans n'importe quel mode.



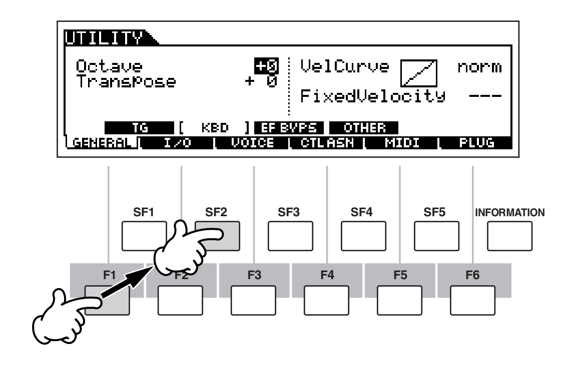
NOTE Vous pouvez également régler le canal de transmission du clavier MIDI du mode Voice ou Performance à partir du mode Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh).

Astuce **Réglage de transposition du clavier**

Vous pouvez transposer la hauteur de ton du clavier vers le haut ou le bas par pas d'un demi-ton ou d'une octave.

1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour passer en mode Utility.

2 Appuyez sur la touche [F1] GENERAL, puis sur la touche [SF2] KBD.



3 Déplacez le curseur « Octave » si vous voulez transposer la note d'une octave. Déplacez le curseur « Transpose » si vous voulez transposer la note d'un demi-ton.

4 Modifiez la valeur du paramètre à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] et du cadran de données.

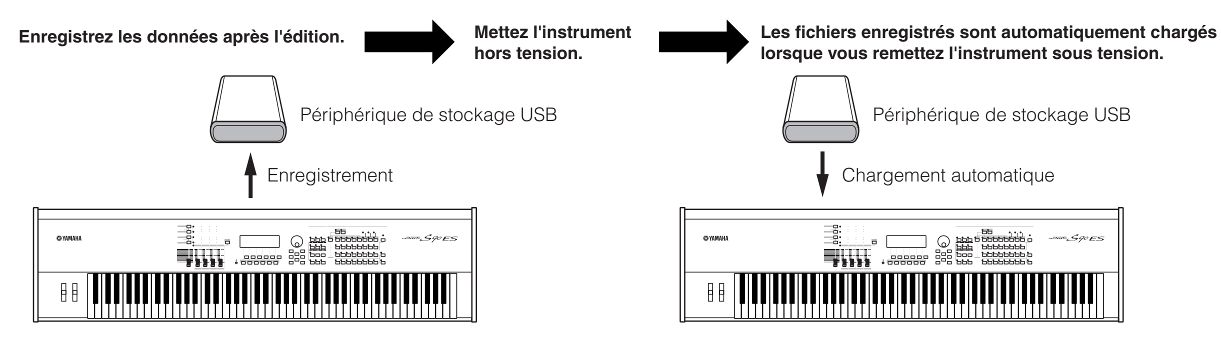
5 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les réglages en tant que réglages système du mode Utility.

⚠ *ATTENTION*

Si vous coupez l'alimentation sans effectuer le stockage, les réglages en cours d'édition seront perdus.

Astuce Paramétrage du chargement automatique d'un fichier lors de la mise sous tension de l'instrument

Le S90 ES est très simple d'emploi et vous permet de créer très rapidement des voix, des performances et des multis. Il peut toutefois arriver que la création et l'édition de données s'étalent sur plusieurs sessions. Dans ce cas, il peut s'avérer intéressant que l'instrument charge automatiquement les fichiers appropriés lorsque vous mettez l'instrument sous tension, de manière à reprendre facilement votre session d'édition.



NOTE Par défaut, le paramètre Auto Load (Chargement automatique) est activé lorsque le synthétiseur sort d'usine.

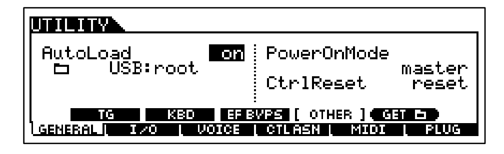
NOTE Les types de fichier qui peuvent être chargés automatiquement sont « All », « Plugin All Bulk 1 », « Plugin All Bulk 2 » et « Plugin All Bulk 3 ».

1 Modifiez le nom des fichiers que vous voulez charger automatiquement lors de la mise sous tension comme décrit ci-dessous, puis enregistrez-les dans un dossier unique ou dans le répertoire racine.

Type de fichier	Nom du fichier
All	AUTOLOAD.S7A
Plugin All Bulk 1 (pour le logement 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (pour le logement 2)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 3 (pour le logement 3)	AUTOLD1.W2B

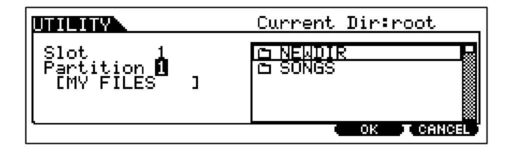
2 Passez en mode Utility et appelez l'écran Auto Load ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).

3 Paramétrez « Auto Load » sur on et appuyez sur la touche [SF5] GET.



4 Sélectionnez le dossier enregistré à l'étape 1.

Si le périphérique comprend plusieurs supports, sélectionnez le numéro du logement. Si le périphérique est divisé en plusieurs partitions, sélectionnez le numéro de la partition.



5 Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker les réglages en tant que réglages système du mode Utility.

Astuce **Sélection de programmes depuis un ordinateur**

Vous pouvez sélectionner des voix/performances/multis de cet instrument depuis le logiciel de votre ordinateur en spécifiant les messages MIDI suivants. Dans chaque mode, lors du changement de programme, les trois messages MIDI suivants doivent être envoyés au S90 ES.

• Bank Select MSB (Changement de commande 000)
• Bank Select LSB (Changement de commande 032)
• Program Change

Par exemple, pour sélectionner la voix n°12 de PRE2 dans le mode Voice, envoyez les messages MIDI suivants.

1 **Transmettez une valeur Bank Select MSB (Changement de commande 000) de 63.**

2 **Transmettez une valeur Bank Select LSB (Changement de commande 032) de 1.**

3 **Transmettez une valeur Program Change de 12.**

Pour plus de détails sur les valeurs affectées aux numéros Bank Select MSB/LSB et Program Change de ce synthétiseur, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

NOTE Lorsque vous changez de voix au sein d'une même banque ou performance, vous pouvez le faire via un message Program Change. Lorsque vous changez de multi, vous devez envoyer des messages Bank Select MSB/LSB avant le message Program Change.

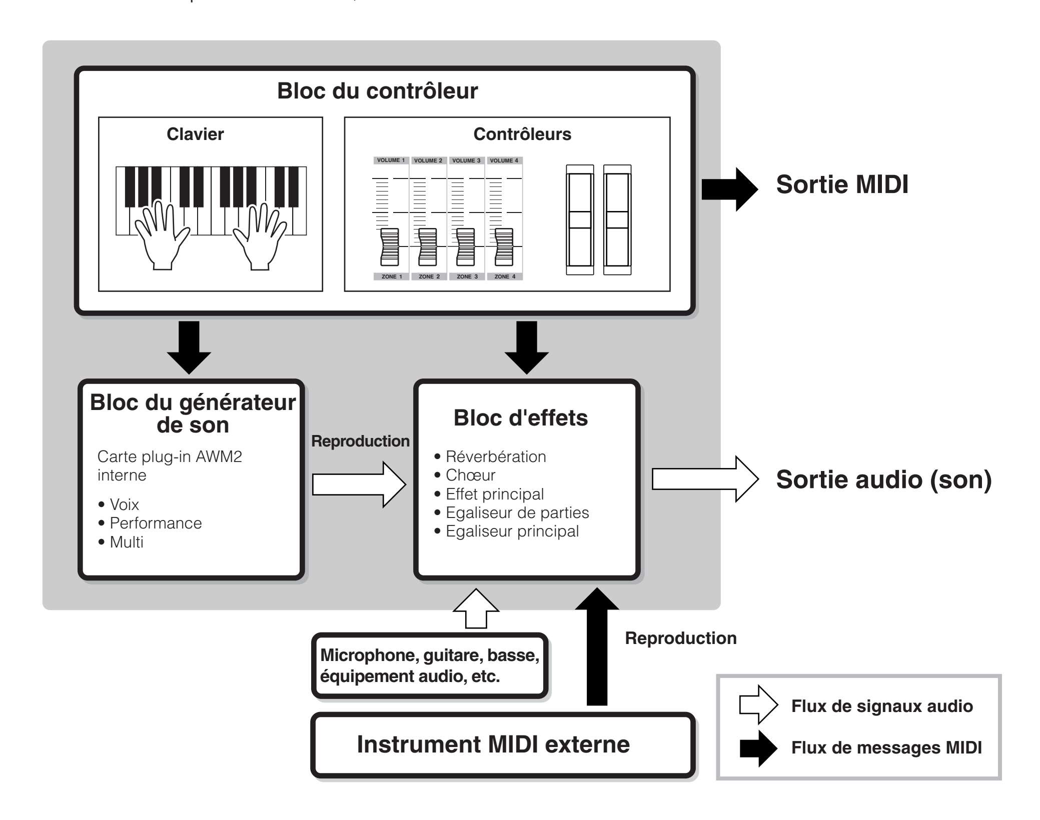
NOTE Lorsque vous changez de mode (et que vous passez par exemple du mode Voice au mode Multi), transmettez le message de changement de mode approprié (exclusif au système) avant le message Bank Select MSB au S90 ES (page 183).

Structure de base

Cette section vous offre un aperçu général, facile à comprendre, du S90 ES, avec sa vaste gamme de fonctionnalités sophistiquées, ses fonctions de performance et de commande MIDI et son système de gestion des fichiers, très pratique pour le traitement des données originales créées à l'aide de l'instrument.

Structure interne (Présentation générale du système)

Ce synthétiseur est constitué de plusieurs blocs, comme illustré ci-dessous.



Bloc du contrôleur

Ce bloc se compose du clavier, des molettes de variation de hauteur de ton et de modulation,des curseurs de commande, etc. Le clavier en lui-même ne génère pas de sons mais produit/envoie des informations sur l'activation/la désactivation des notes, la vitesse et autres informations (messages MIDI) au bloc du générateur de son du synthétiseur lorsque vous jouez des notes. Les contrôleurs génèrent/envoient également des messages MIDI. Le bloc du générateur de son du synthétiseur produit des sons en fonction des messages MIDI transmis depuis le clavier et les contrôleurs.

Contrôleurs pris en charge par le S90 ES

Les contrôleurs que vous pouvez utiliser sur le synthétiseur sont présentés ci-dessous, suivis de leur page de référence :

- **Contrôleurs dont est équipé le S90 ES**

  Clavier (toucher initial, modification ultérieure) page 16
  Molette de variation de hauteur de ton............. page 41
  Molette de modulation .... page 41
  Curseur de commande (CS) .... page 42

- **Contrôleurs (vendus séparément) pouvant être connectés sur le panneau arrière du S90 ES**

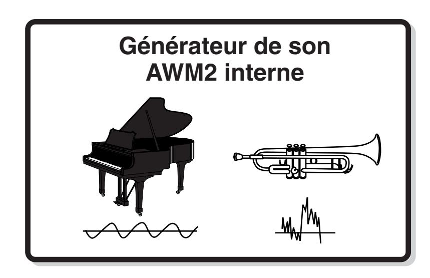
  Contrôleur au pied .... page 60
  Sélecteur au pied .... page 59
  Contrôleur de souffle .... page 59

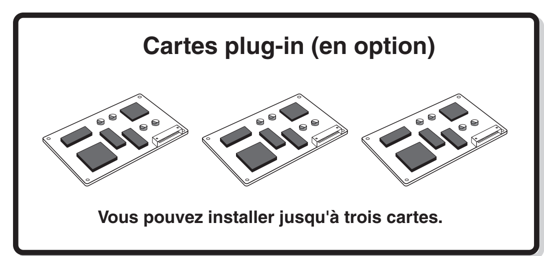
Bloc du générateur de son

Le bloc du générateur de son est l'unité qui produit réellement les sons en réponse aux messages MIDI reçus du bloc du contrôleur et du séquenceur externe.

Générateur de son AWM2 interne et cartes plug-in en option

Le bloc du générateur de sons du S90 ES est constitué d'un système AWM2 intégré et de cartes plug-in proposées en option.





● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

AWM2 (Mémoire d'onde avancée 2) est un système de synthèse basé sur des ondes échantillonnées (matériel son) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour plus de réalisme, chaque voix AWM2 utilise des échantillons multiples de la forme d'onde réelle d'un instrument. En outre, une grande variété de générateurs d'enveloppe, de filtres, de modulations et autres paramètres peut être appliquée à la forme d'onde initiale.

● Carte plug-in

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 99.

Voix, performance et multi

Cet instrument propose trois types de programmes différents, qui sont à la base même de la création et de la reproduction de sons.

● Voix

Un programme contenant les éléments sonores nécessaires à la génération du son d'un instrument de musique donné est appelé une « voix ». Chaque voix comprend au maximum quatre éléments (pour une voix normale) ou 73 touches (pour une voix de batterie). Chaque voix est créée en éditant des paramètres propres à chaque élément/touche et des paramètres communs à l'ensemble des éléments/touches en mode Voice (page 44) ou en mode Multi Voice Edit (page 73).

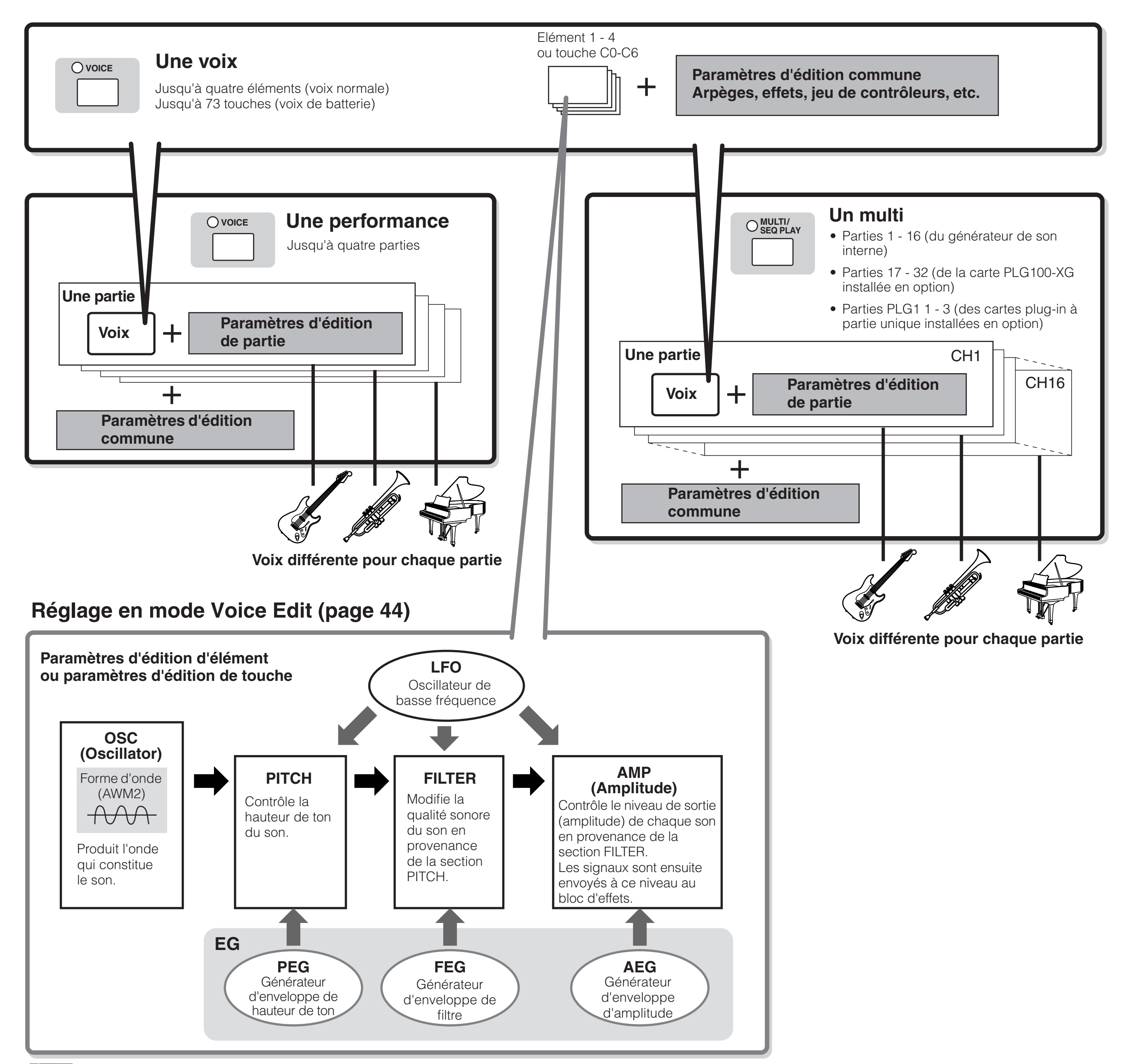
● Performance

Un programme dans lequel plusieurs voix (parties) sont combinées pour former une couche ou d'autres configurations est appelé une « performance ». Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties (voix) différentes. Une performance peut être créée en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties, en mode Performance (page 53).

● Multi

Un programme dans lequel plusieurs voix sont affectées à des parties pour une reproduction multitimbrale en mode Multi est appelé un « multi ». Chaque multi peut contenir jusqu'à 34 parties. Un multi est créé en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties, en mode Multi (page 72).

L'illustration ci-dessous montre la structure et les interactions des voix, des performances et des multis.



NOTE Les paramètres Drum Voice Key Edit (Edition de touche de voix de batterie) ne contiennent pas de réglages LFO.

Voix Keyboard Mega

Les voix normales utilisent les variations de vélocité pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une voix en fonction de la force de votre jeu.
Cela confère aux voix un caractère authentique et naturel. Cependant, dans le cas des voix Keyboard Mega, chaque plage de vélocité (mesure de la force de jeu) produit un son totalement différent. A titre d'exemple, une voix de guitare comporte des sons résultant de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes voix disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré.
Avec les voix Keyboard Mega, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule voix, en utilisant des valeurs de vélocité particulières pour reproduire les sons voulus.

NOTE Les noms des voix Keyboard Mega sont indiqués par « Mega ** » sur l'écran.

Les illustrations suivantes permettent de comprendre la structure de la mémoire des voix, des performances et des multis.

Voix — VOICE

	Voix normale	Voix de batterie
Voix présélectionnées Voix normales : 512 Voix de batterie : 64	PRE 1 (A. PIANO) : Prédéfinie 1 (128 voix) 1 2 ...... 128 PRE 2 (KEYBOARD) : Prédéfinie 2 (128 voix) 1 2 ...... 128 PRE 3 (ORGAN) : Prédéfinie 3 (128 voix) 1 2 ...... 128 PRE 4 (GUITAR/PLUCKED) : Prédéfinie 4 (128 voix) 1 2 128	DRUM KITS (FAVORITES) + PRE 1 (A. PIANO) : Batterie prédéfinie (64 voix) 1 2 64
Voix GM Voix normales : 128 Voix de batterie : 1	GM (BASS) : Prédéfinie GL (128 voix) 1 2 128	DRUM KITS (FAVORITES) + GM (BASS) : Batterie GM (1 voix) 1
Voix utilisateur Voix normales : 256 Voix de batterie : 32	USER 1 : Utilisateur 1 (128 voix) 1 2 ...... 128 USER 2 : Utilisateur 2 (128 voix) 1 2 128	DRUM KITS (FAVORITES) + USER 1 : Batterie utilisateur (32 voix) 1 2 32

Voix plug-in

*** Lorsque la carte PLG150-VL est installée, vous disposez de trois banques présélectionnées et de 192 voix présélectionnées.**

- PLG 1 (STRINGS) : Prédéfinie PLG1 (64 voix) 1 2 ...... 64 ; Utilisateur PLG1 (64 voix) 1 2 64
- PLG 2 (BRASS) : Prédéfinie PLG2 (64 voix) 1 2 ...... 64 ; Utilisateur PLG2 (64 voix) 1 2 64
- PLG 3 (REED/PIPE) : Prédéfinie PLG3 (64 voix) 1 2 ...... 64 ; Utilisateur PLG3 (64 voix) 1 2 64

Performance

PERFORM → USER 1 : Utilisateur 1 (128 performances) 1 2 128

Multi

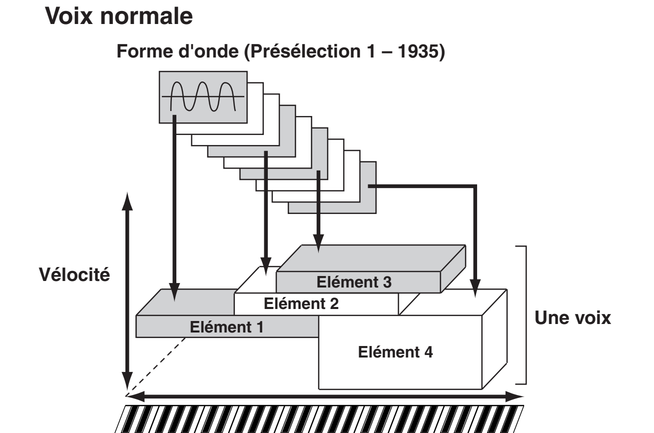
MULTI/SEQ PLAY : Utilisateur 1 (64 multis) 1 2 ...... 32 64

A la sortie d'usine, l'instrument comprend des multis présélectionnés de 32 types différents, stockés dans les programmes numérotés de 1 à 32.

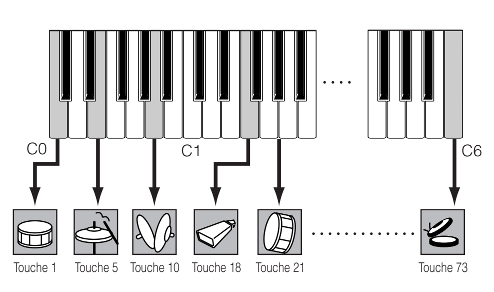
■ Voix normale et voix de batterie

La configuration interne propose deux types de voix : voix normales (Normal Voices) et voix de batterie (Drum Voices).
Les voix normales sont essentiellement des sons d'instrument de musique dotés de hauteur de ton, pouvant être reproduits sur la plage du clavier.
Les voix de batterie, quant à elles, sont principalement des sons de percussion/batterie affectés à des notes individuelles du clavier. Un groupe d'ondes de percussion/batterie ou de voix normales est appelé kit de percussion.

Voix normale



Voix de batterie



Sons de batterie individuels (différents pour chaque touche)

■ Voix GM

GM (General MIDI) est une norme internationale qui régit l'organisation des voix et les fonctions MIDI des synthétiseurs et des générateurs de son. Elle a été essentiellement mise au point pour garantir que toutes les données de morceau créées sur un périphérique GM donné soient entendues de la même manière sur n'importe quel autre périphérique GM, quel qu'en soit le fabricant ou le modèle. La banque de voix GM de ce synthétiseur est conçue pour reproduire correctement les données de morceau GM. Cependant, il est bon de garder à l'esprit que le son peut être légèrement différent de celui reproduit par le générateur de son d'origine.

■ Paramètres du générateur de son produisant le son de la voix

Parmi les divers paramètres constitutifs d'une voix (Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO et les trois générateurs d'enveloppe (PEG, FEG, AEG)), présentés dans les illustrations aux pages 112 - 114, figurent les critères de base qui président à la création du son de la voix. Les paramètres Oscillator, Pitch, Filter et Amplitude déterminent les trois éléments de base du son : la hauteur de ton (grave ou aiguë), le timbre (ou la qualité d'ensemble du ton) et le volume (niveau du volume) de la voix. Des paramètres tels que LFO (OBF) et EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la transition de ces trois éléments de base du son depuis son émission jusqu'à son arrêt.
Dans les sections suivantes, nous allons vous expliquer en détail les paramètres liés au son et vous présenter les fondements mêmes de la synthèse électronique.

● Oscillator (Oscillateur)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche de batterie → [F1] OSC

Cette section produit l'onde qui détermine la hauteur de ton de base. Vous pouvez attribuer l'onde (ou le son de base) à chaque élément de la voix normale ou à chaque touche de la voix de batterie. Dans le cas d'une voix normale, vous pouvez régler la plage de notes pour chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) et la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est audible). Par exemple, vous avez la possibilité de régler un élément afin qu'il soit reproduit dans une plage supérieure du clavier et un autre élément pour qu'il soit émis dans une plage inférieure. Vous pouvez ainsi obtenir deux sons différents pour une seule voix et pour des sections différentes du clavier ; vous pouvez également faire chevaucher les deux plages d'éléments afin que leurs sons soient superposés sur une plage définie. En outre, vous pouvez régler chaque élément pour qu'il réponde à des plages de vélocité différentes ; de ce fait, un élément reproduira un son dans les plages de vélocité basses alors qu'un autre sera audible dans des plages de vélocité plus élevées.

NOTE Vous pouvez attribuer l'onde à l'aide de l'opération suivante.
[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche de batterie → [F1] OSC → [SF1] WAVE

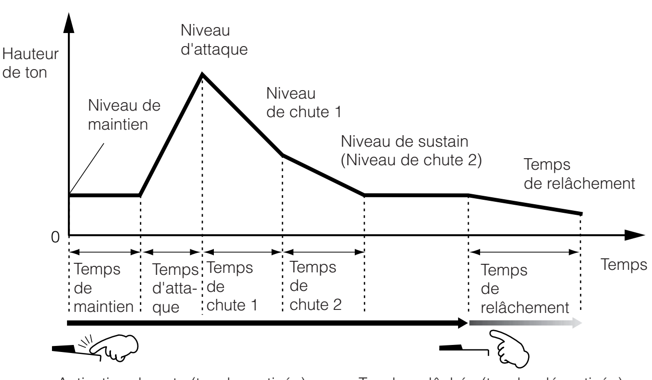
● Pitch (Hauteur de ton)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche de batterie → [F2] PITCH

Cette section contrôle la hauteur de ton du son (onde) produit par l'oscillateur. Dans le cas d'une voix normale, vous pouvez désaccorder des éléments distincts, appliquer la fonction Pitch Scaling (Echelle de hauteur de ton), etc. En outre, le réglage du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.

PEG (Pitch Envelope Generator -Générateur d'enveloppe de hauteur de ton)

Grâce au PEG, vous avez la possibilité de contrôler la transition au niveau de la hauteur de ton entre le moment de l'émission du son jusqu'à son arrêt. Vous pouvez créer le PEG en définissant les paramètres comme illustré ci-dessous. Lorsque vous jouez une note au clavier, la hauteur de ton de la voix change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Cela peut s'avérer utile pour créer des changements de hauteur de ton automatiques, notamment pour les cuivres de synthèse. Il est par ailleurs possible de définir des paramètres PEG différents pour chaque élément ou touche.



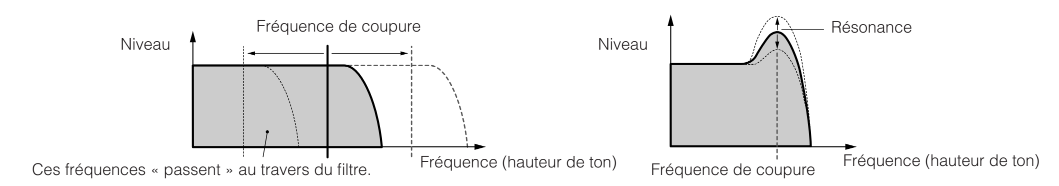
Filter (Filtre)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche de batterie → [F3] FILTER

Cette section modifie le timbre de chaque son produit par la hauteur de ton en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son.

Cutoff Frequency (Fréquence de coupure) et Resonance (Résonance)

Voici comment fonctionne le filtre. Dans l'exemple ci-dessous (filtre passe-bas), la partie du signal inférieure à une fréquence donnée est autorisée à passer, tandis que les signaux supérieurs sont coupés. Cette fréquence est appelée fréquence de coupure. Vous pouvez produire un son relativement clair ou sombre en réglant la coupure. La résonance est un paramètre accentuant le niveau des signaux dans la zone de fréquence de coupure. En accentuant le niveau du signal dans cette zone, on produit un son « pointu » distinctif, plus brillant et dur.

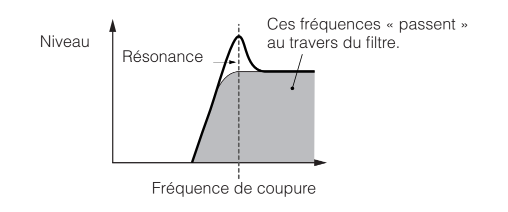


A propos des principaux types de filtre

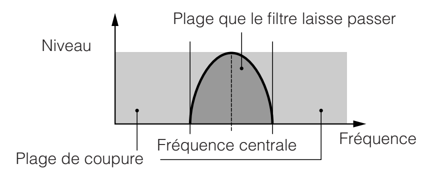
Le filtre passe-bas est représenté dans l'illustration ci-dessus. Cependant, le synthétiseur dispose de quatre autres types de filtre, indiqués ci-dessous.

- **Filtre passe-bas (ci-dessus)**
  Ce filtre laisse uniquement passer les signaux en dessous de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (Résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.

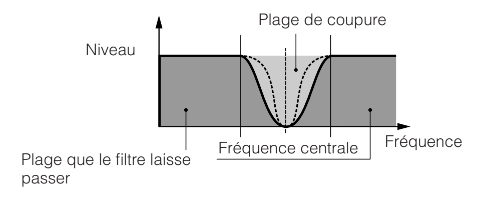
- **Filtre passe-haut**
  Ce filtre laisse uniquement passer les signaux au-dessus de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (Résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.



- **Filtre passe-bande**
  Ce filtre laisse uniquement passer une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure. La largeur de cette bande peut varier.

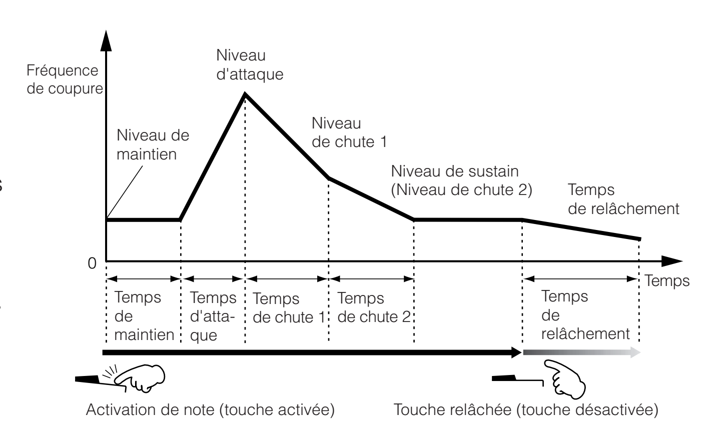


- **Filtre à élimination de bande**
  Ce filtre atténue une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure et laisse passer toutes les autres fréquences.



FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)

Le FEG vous permet de contrôler la transition au niveau du timbre depuis l'émission du son jusqu'à son arrêt. Vous pouvez créer le FEG en définissant les paramètres comme illustré ci-dessous. Lorsque vous enfoncez une note du clavier, la fréquence de coupure change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Cette fonction permet, par exemple, de créer automatiquement des effets de wah ou de balayage de filtre. Par ailleurs, il est possible de définir différents paramètres FEG pour chaque élément ou touche.



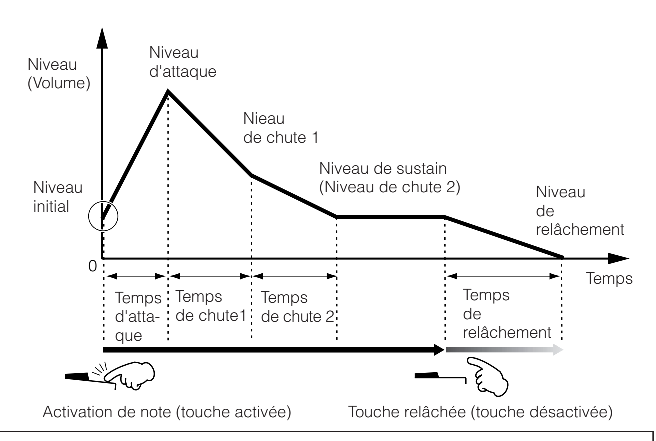
● Amplitude

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche de batterie → [F4] AMP

Cette section contrôle le niveau de sortie (amplitude) du son produit par le filtre. Les signaux sont ensuite envoyés à ce niveau au bloc d'effets. En outre, le réglage de l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) vous permet de contrôler la variation du volume dans le temps.

AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

L'AEG vous permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment de l'émission du son jusqu'à son arrêt. Vous pouvez créer l'AEG en définissant les paramètres comme illustré ci-dessous. Lorsque vous enfoncez une note du clavier, le volume change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Par ailleurs, il est possible de définir différents paramètres AEG pour chaque élément ou touche.

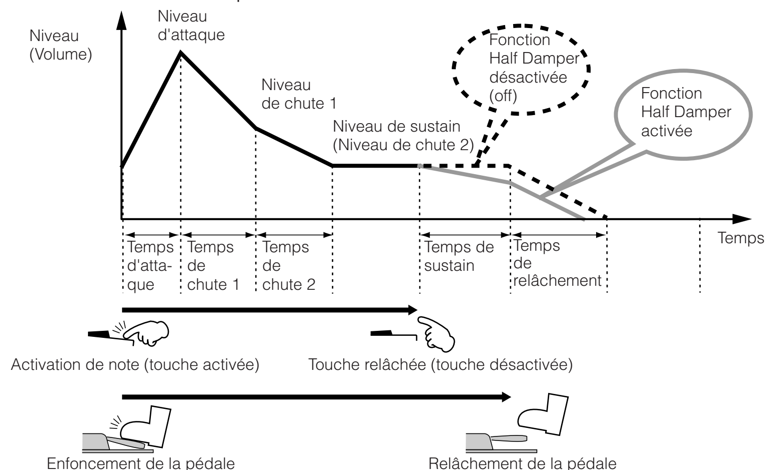


Utilisation d'un sélecteur au pied connecté à la prise FOOT SWITCH (SUSTAIN)

Lorsque la fonction Half Damper est désactivée (off)
Lorsque vous relâchez la touche tout en maintenant le sélecteur au pied enfoncé, le son reste au niveau de sustain (Niveau de chute 2) illustré.
(Pour les voix dont le niveau de sustain est de 0, le son s'atténue naturellement jusqu'à devenir inaudible.)
Lorsque vous relâchez le sélecteur au pied, l'opération est identique à la désactivation de note : le son commence à s'atténuer jusqu'à disparaître totalement, selon le temps de relâchement.

Lorsque la fonction Half Damper est activée (FC3 uniquement)

Lorsque vous relâchez la touche tout en gardant le sélecteur au pied complètement enfoncé, le son s'atténue jusqu'à atteindre le niveau de sustain (niveau de chute 2), selon la valeur du temps de sustain.
Dans ce cas, vous pouvez contrôler le temps de chute entre les valeurs du temps de sustain et du temps de relâchement en jouant sur le degré d'enfoncement de la pédale. Cependant, lorsque vous relâchez la pédale après avoir relâché les touches (évènement de désactivation de note), la chute du son est déterminée par le temps de relâchement, comme si la fonction Half Damper était désactivée.



NOTE Pour les détails sur le sélecteur au pied et les modalités d'activation et de désactivation de la fonction Half Damper, reportez-vous à la page 60.

NOTE **Lorsque vous relâchez la touche avant que le son n'ait atteint le niveau de sustain**
Lorsque vous enfoncez le sélecteur au pied complètement, le son s'atténue après avoir atteint le niveau de sustain (après le temps de chute 2).
Si le sélecteur au pied n'est pas complètement enfoncé, la chute du son sera immédiate.

● LFO (Oscillateur à basse fréquence)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche de batterie → [F5] LFO

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

Comme son nom le suggère, l'OBF produit une onde de basse fréquence.
Ces ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah et le trémolo. Le paramètre LFO (OBF) peut être réglé pour chaque élément individuel, mais aussi globalement pour tous les éléments.

Générateur de son mono-timbre (mode Voice/Performance) et générateur de son multitimbre (mode Multi)

Le bloc du générateur de son interne fonctionne de deux façons différentes (mono-timbre ou multitimbre) en fonction du mode sélectionné. La différence entre les deux types de fonctionnement se situe au niveau de capacité de prendre en charge plusieurs canaux MIDI en même temps.

● Générateur de sons mono-timbre (mode Voice/Performance)

Un générateur de son « mono-timbre » reçoit des données sur un seul canal MIDI et reproduit une seule partie instrumentale.
C'est de cette façon que fonctionne le générateur de son interne en modes Voice et Performance.

NOTE Pour régler le canal de réception MIDI pour un fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), appliquez la procédure suivante en mode Utility.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● Générateur de son multitimbre (mode Multi)

Un générateur de son « multitimbre » reçoit simultanément des données sur un certain nombre de canaux MIDI et reproduit de multiples parties instrumentales. Cela permet de reproduire des données de morceau MIDI sur plusieurs canaux, comme par exemple, sur un séquenceur MIDI ou un ordinateur, en affectant chaque partie interne à une piste ou un canal spécifique pour la reproduction. C'est de cette façon que fonctionne le générateur de son interne en mode Multi.

NOTE Le réglage du canal de réception MIDI pour une opération multitimbre (mode Multi) se fait en mode Multi via la procédure suivante.
[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Polyphonie maximale

La polyphonie maximale fait référence au nombre maximum de notes pouvant être entendues simultanément sur le générateur de son interne de l'instrument. La polyphonie maximale de ce synthétiseur est de 128 notes. Lorsque le bloc du générateur de son interne reçoit un nombre de notes supérieur à la polyphonie maximale, les notes jouées précédemment sont coupées. C'est particulièrement perceptible avec les voix qui ont une longue chute ou un long maintien.
En outre, la polyphonie maximale s'applique au nombre d'éléments de voix utilisés et non au nombre de voix. Lorsque des voix normales, incluant jusqu'à quatre éléments, sont utilisées, il est possible que le nombre maximum de notes jouées simultanément soit inférieur à 128.

NOTE Lorsqu'une carte plug-in est installée, la reproduction des voix plug-in n'affecte pas la polyphonie maximale du S90 ES. Pour plus de détails sur la polyphonie maximale des cartes plug-in, reportez-vous au mode d'emploi qui accompagne votre carte.

Structure des parties du bloc du générateur de son

Le S90 ES reproduit les sons dans le bloc du générateur de son en réponse aux messages MIDI reçus des contrôleurs externes ou du séquenceur. Les messages MIDI sont affectés à seize canaux indépendants, qui permettent à l'instrument de jouer simultanément seize parties différentes via les seize canaux MIDI. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, prenant chacun en charge seize canaux.
Les multiples sources sonores du synthétiseur (générateur de son interne et cartes plug-in) bénéficient des trois ports MIDI disponibles sur l'instrument.

NOTE Le câble USB gère jusqu'à huit ports MIDI distincts. Cependant, le S90 ES prend en charge un total de trois ports MIDI.

NOTE Une connexion via un câble MIDI unique ne permet pas de traiter des données sur plusieurs ports MIDI.

■ Structure des parties du bloc du générateur de son en mode Voice

Dans ce mode, une voix est jouée à l'aide d'une partie unique. Cette partie est également utilisée en cas de sélection de la voix plug-in. Le bloc du générateur de son du mode Voice reçoit des données MIDI sur un canal unique. C'est la raison pour laquelle les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne sont pas reproduites correctement sous ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, assurez-vous d'utiliser le mode Multi.

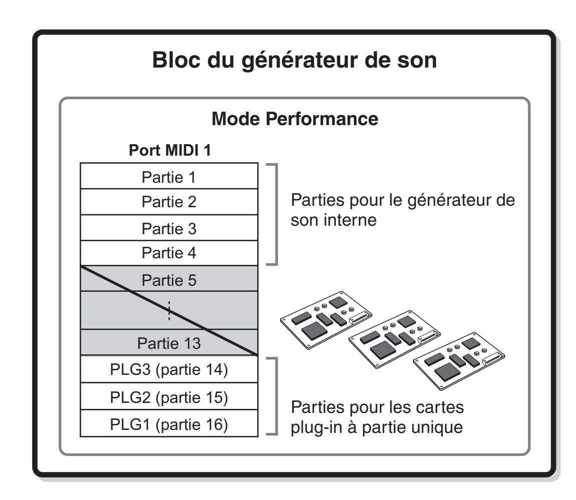


NOTE
- Pour régler le canal de réception MIDI en fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), appliquez la procédure suivante en mode Utility. [UTILITY] → Ecran MIDI → BasicRcvCh
- En mode Voice, l'instrument reconnaît uniquement les données transmises via le port MIDI 1.

NOTE Il est impossible d'utiliser la carte plug-in à parties multiples (PLG100-XG) en mode Voice.

■ Structure des parties du bloc du générateur de son en mode Performance

Ce mode vous permet de jouer une performance (dans laquelle plusieurs voix ou parties sont combinées sous la forme d'une couche ou d'autres configurations). Si sept parties sont, au total, disponibles dans ce mode (comme illustré ci-dessous), vous ne pourrez en utiliser que quatre simultanément. Par ailleurs, même si ce mode vous permet de jouer plusieurs parties en même temps, toutes les parties sont réglées pour recevoir les données sur un canal MIDI unique, comme en mode Voice. C'est la raison pour laquelle les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne sont pas reproduites correctement sous ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, assurez-vous d'utiliser le mode Multi.



Les parties 5-13 ne sont pas utilisées.

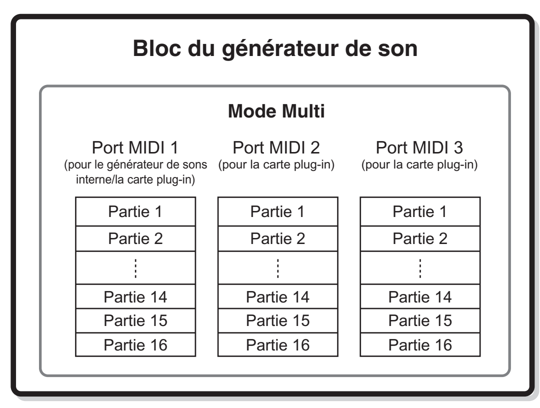
Ces sept parties (1, 2, 3, 4, PLG1, PLG2, PLG3) sont réservées au mode Performance. Vous ne pouvez toutefois en utiliser que quatre à la fois. Les parties sélectionnées à l'aide du paramètre « PartSw » (dans l'écran [PERFORM] → Sélection de performance→ [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF1] VOICE) seront reproduites.

NOTE
- Pour régler le canal de réception MIDI en fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), appliquez la procédure suivante en mode Utility. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
- En mode Performance, l'instrument reconnaît uniquement les données transmises via le port MIDI 1.

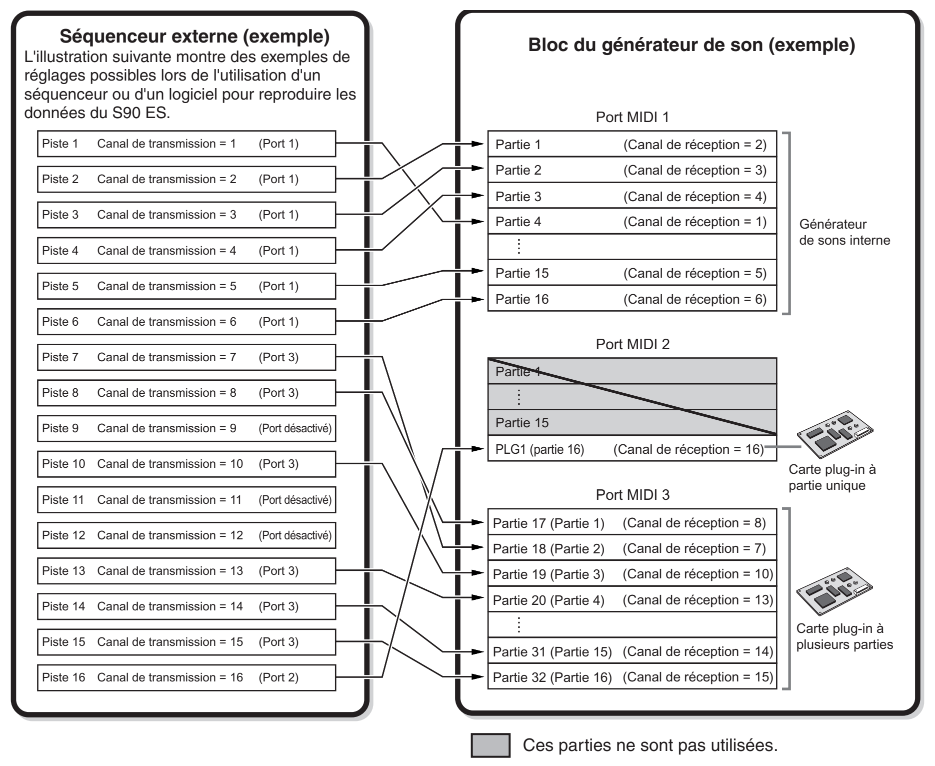
NOTE Il est impossible d'utiliser la carte plug-in à parties multiples (PLG100-XG) en mode Performance.

■ Structure des parties du bloc du générateur de son en mode Multi/Sequence Play

Ce mode vous permet d'utiliser plusieurs parties et d'attribuer des voix différentes pour la reproduction de chaque partie. Dans la mesure où des canaux MIDI différents peuvent être définis pour chaque partie du bloc du générateur de son, vous pouvez utiliser un séquenceur MIDI externe pour reproduire les sons. Comme le montre l'illustration ci-dessous, les données de séquence de chaque piste reproduisent les parties correspondantes (celles auxquelles a été attribué le même canal MIDI) dans le bloc du générateur de son.
Le mode Multi peut comprendre 48 parties. Le nombre de parties réellement utilisées est cependant de 34 au maximum, comme nous le verrons plus tard dans l'exemple.



Cet exemple s'applique à l'installation d'une carte plug-in à parties multiples et deux cartes plug-in à partie unique, et à l'affectation de la carte plug-in à parties multiples au « Port 3 » et les cartes plug-in à partie unique au « Port 2 ».



Les parties 1-16 du port MIDI de la carte plug-in à parties multiples correspondent aux parties 17-32 d'un multi.

Lorsque vous utilisez le générateur de son interne du S90 ES, réglez le port MIDI de chacune des pistes du séquenceur sur « 1 ». Gardez à l'esprit que les données reçus sur les ports 2 ou 3 ne sont pas audibles sur le bloc du générateur de son interne. Le générateur de sons de la carte plug-in installée peut être utilisé via un des ports MIDI 1 - 3.
Le réglage du canal de réception MIDI pour une opération multitimbre (mode Multi) se fait en mode Multi via la procédure suivante.

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Vous pouvez régler l'attribution des numéros de port de la carte plug-in à l'aide de la procédure suivante.

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

NOTE La carte plug-in ne vous permet d'utiliser qu'une seule voix à la fois. Veuillez noter que vous ne pouvez pas attribuer plusieurs voix de la carte plug-in à plusieurs parties en même temps.

NOTE La carte plug-in à parties multiples ne peut être installée que dans le logement 3 (PLG3).

NOTE Le son de la voix et des paramètres associés (volume, panoramique, etc.) dépend des paramètres de partie de la partie actuellement sélectionnée. D'autres réglages, tels que les contrôleurs et les types d'effet, correspondent aux paramètres communs du multi en cours.

Partie d'entrée audio (AUDIO IN)

Les modes Performance et Multi ont la capacité de gérer le signal d'entrée audio (tel que celui d'un microphone ou d'une guitare) en tant que partie. Différents paramètres, comme par exemple le volume, le panoramique et l'effet peuvent être affectés à cette partie et le son émis en même temps que d'autres parties. D'autres réglages disponibles permettent de déterminer la manière dont les signaux d'entrée stéréo sont traités, ainsi que l'affectation de la sortie de la partie audio. Ces paramètres sont réglés et enregistrés pour chaque performance ou multi. Veuillez noter que la partie d'entrée audio n'est pas disponible en mode Voice.

Partie d'entrée A/N	Cette partie (une partie stéréo) est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise A/D INPUT.
Parties d'entrée mLAN (lorsque la carte mLAN16E proposée en option est installée)	Ces quatre parties stéréo sont générées à partir d'un équipement audio externe compatible avec mLAN, branché à la prise mLAN via un câble IEEE1394 unique.

Les paramètres des parties ci-dessus peuvent être réglés à l'aide des opérations suivantes.

En mode Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
En mode Multi	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

NOTE Les effets d'insertion de ce synthétiseur peuvent être appliqués à la partie d'entrée A/N, mais pas à la partie d'entrée mLAN.

Bloc d'effets

Ce bloc applique des effets à la sortie du générateur de son, en traitant et en renforçant le son grâce à une technologie DSP (Digital signal processing - traitement des signaux numériques) de pointe.

Structure des effets

Le traitement des effets de ce synthétiseur englobe les effets suivants : effets système, effets d'insertion, effet principal, égaliseur de parties et égaliseur principal.

■ Effets système (Reverb, Chorus)

Les effets système sont appliqués au son global, qu'il s'agisse d'une voix, d'une performance complète ou d'un multi. Avec les effets système, le son de chaque partie est envoyé à l'effet, en fonction du niveau d'envoi des effets de chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé à la console de mixage, en fonction du niveau de retour, et émis, après avoir été mixé avec le son « pur » non traité. Cela vous permet d'obtenir un équilibre optimal entre le son de l'effet et le son original des parties.

Reverb

Les effets Reverb (Réverbération) ajoutent une ambiance chaleureuse au son, simulant les réflexions des lieux de performances réels, tels qu'une salle de concert ou une petite discothèque. Au total, il y a 20 types de réverbération différents.

Chorus

Les effets Chorus (Chœur) utilisent différents types de traitement de modulation, dont l'effet de bruit d'accompagnement et de synchroniseur de phases, afin d'enrichir le son de diverses manières. Au total, 49 types sont disponibles, dont des effets de réverbération et de retard.

■ Effets d'insertion A, B

Les effets d'insertion peuvent être appliqués individuellement à chaque partie. Les effets d'insertion sont principalement utilisés pour traiter directement une partie individuelle. La profondeur de l'effet est obtenue en réglant l'équilibre altéré/pur. Comme un effet d'insertion ne peut être appliqué qu'à une partie bien précise, il convient de l'utiliser pour les sons que vous voulez modifier de manière radicale ou pour ceux qui utilisent un effet non destiné à d'autres sons. Vous pouvez également régler la balance de manière à entendre le son de l'effet uniquement, et ceci en réglant la fonction Wet (avec effet) sur 100 %. Ce synthétiseur propose huit jeux d'effets d'insertion (un jeu est constitué de deux unités A et B). Ils peuvent être appliqués à toutes les parties de la performance et à huit parties (maximum) du multi.
En tout, il y a 117 types d'effets chorus différents.

NOTE En mode Voice, vous ne disposez que d'un seul jeu d'effets d'insertion.

NOTE En ce qui concerne les parties AUDIO IN, les effets d'insertion ne s'appliquent pas aux parties mLAN.

■ Effets d'insertion plug-in

Il s'agit d'un système d'effets spéciaux, disponible uniquement lorsqu'une carte plug-in de type d'effets est installée (page 101). Les effets de la carte plug-in ne sont pas disponibles en mode Voice.

■ Master Effect (Effet principal)

Ce bloc applique des effets au signal de sortie stéréo final du son d'ensemble. Au total, 8 différents types d'effets principaux vous sont proposés.

Contournement (Désactivation) des effets

Lorsque vous activez la touche [EFFECT BYPASS] (Ignorer l'effet), vous pouvez contourner l'effet ou les effets spécifiés.
Depuis l'écran suivant, vous sélectionnez l'effet ou les effets à ignorer en utilisant la touche [EFFECT BYPASS].
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS

Contrôle de l'effet principal à l'aide des curseurs de commande

Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches [ARP FX] et [EQ] (les deux voyants s'allument), vous pouvez contrôler les curseurs de commande afin d'ajuster les paramètres liés à l'effet principal spécifiés dans l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF du mode Utility.

■ Equalizer (Egaliseur) (EQ)

En général, un égaliseur sert à corriger la sortie de son des amplificateurs ou des haut-parleurs pour s'adapter aux caractéristiques de la salle ou pour modifier le caractère tonal du son. Le son est divisé en plusieurs bandes de fréquence, ce qui vous permet de procéder à des ajustements en augmentant ou en diminuant le niveau de chaque bande.
En ajustant le son que vous produisez en fonction du genre musical (la musique classique étant plus raffinée, la pop plus saccadée et le rock plus dynamique), vous pouvez faire ressortir les caractéristiques propres à la musique que vous jouez et améliorer ainsi votre performance.
Trois sections EQ distinctes sont disponibles sur l'instrument : Element EQ (Egaliseur d'élément), Part EQ (Egaliseur de partie) et Master EQ (Egaliseur principal).

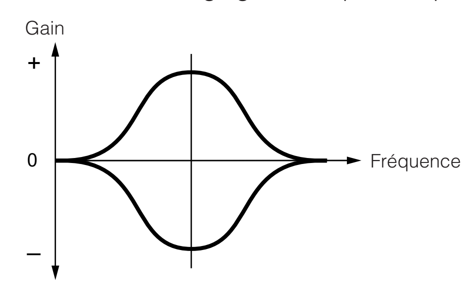
● Element EQ (Egaliseur d'élément)

[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → Sélection d'élément/sélection de touche → [F6] EQ

L'égaliseur d'éléments est appliqué à chaque élément de la voix normale et à chaque touche de la voix de batterie. Vous pouvez spécifier la forme à utiliser parmi les deux formes décrites ci-dessous et définir les paramètres correspondants.

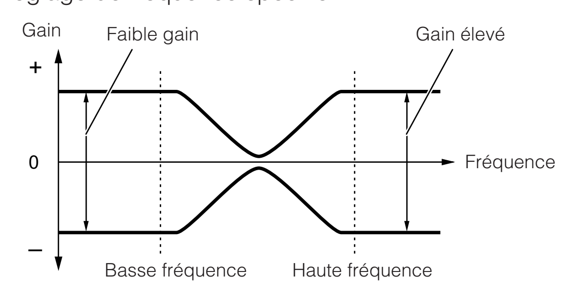
Egaliseur en crête

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



Egaliseur en plateau

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal pour des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.



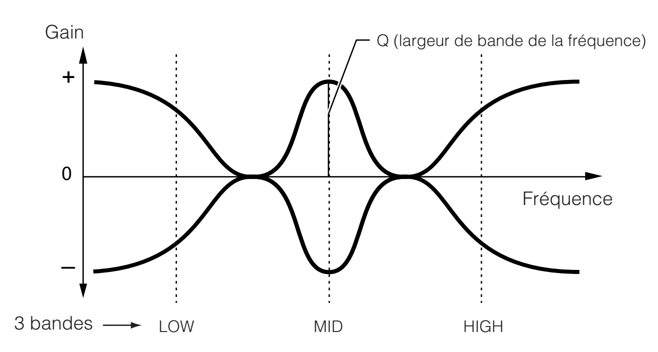
NOTE Outre les commandes de gain individuelles, vous disposez également d'un paramètre de niveau général qui atténue ou accentue l'ensemble de la plage de fréquence.

● Part EQ (Egaliseur de parties)

[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → Sélection de partie → [F3] EQ

Cet égaliseur à trois bandes est appliqué à chaque partie de la performance ou du multi. Les bandes haute fréquence et basse fréquence sont en plateau. et la bande moyenne en crête.



NOTE L'égaliseur de parties n'est pas disponible en mode Voice.

● Master EQ (Egaliseur principal)

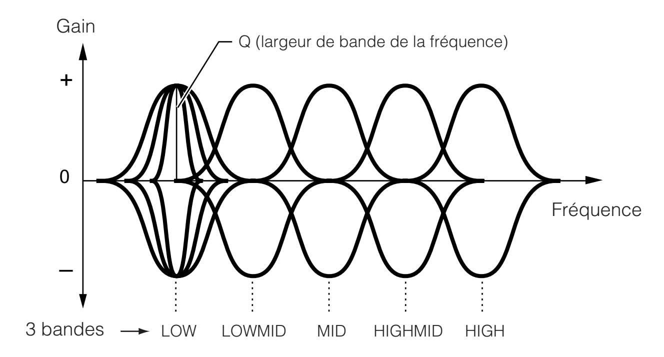
[VOICE] → Sélection de voix → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ

[PERFORM] → Sélection de performance→ [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

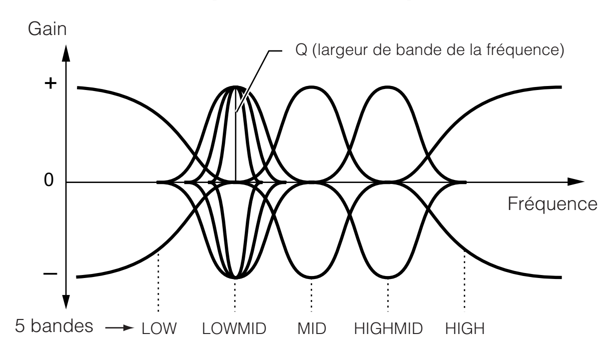
[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

L'égaliseur principal est appliqué au son global final de l'instrument (après effets). Dans cet égaliseur, toutes les bandes peuvent être paramétrées pour offrir une courbe en crête. Les bandes inférieures et supérieures peuvent également être configurées pour présenter une courbe en plateau (comme illustré ci-dessous).

Egaliseur pour lequel toutes les bandes sont paramétrées en crête



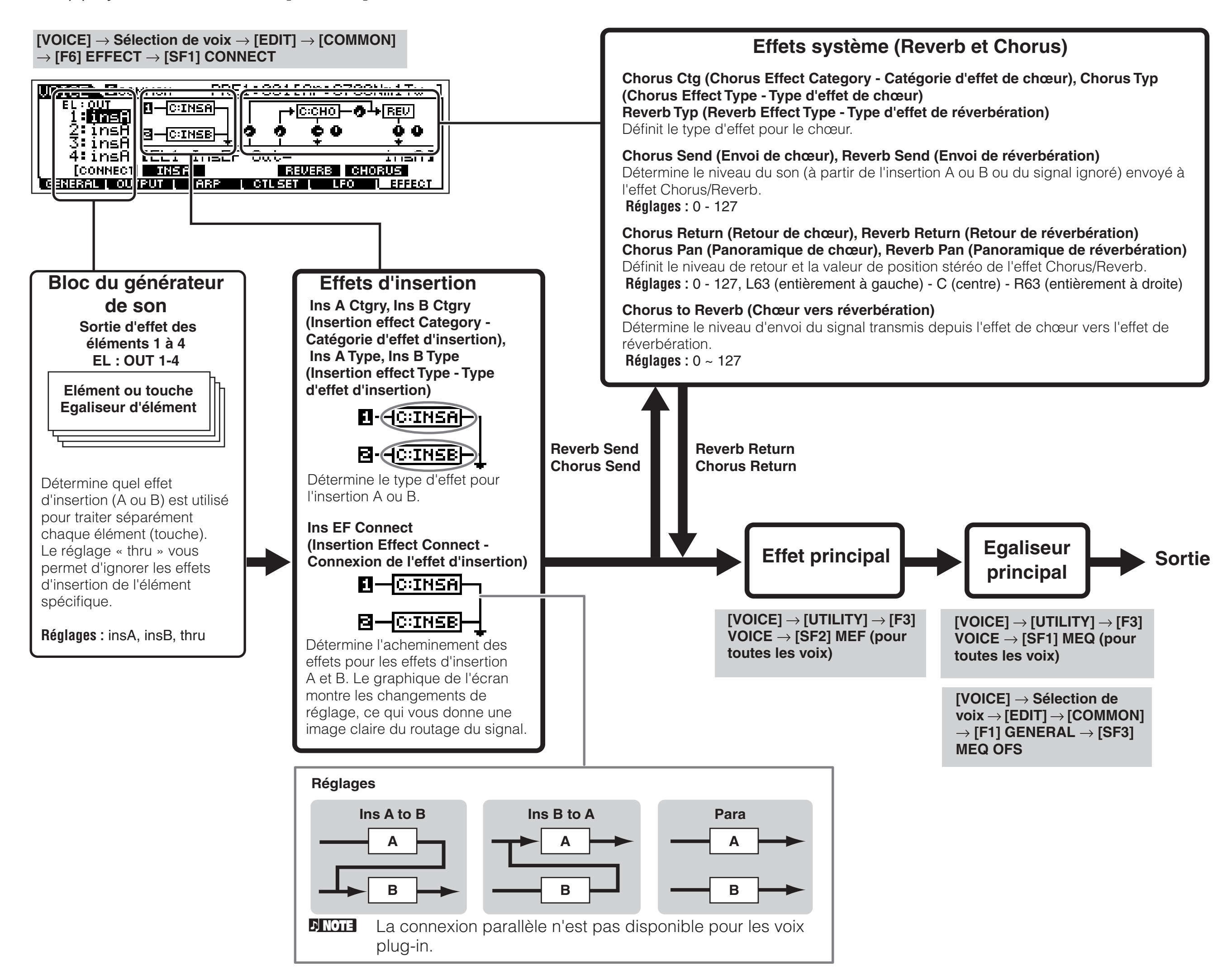
Egaliseur pour lequel les bandes LOW et HIGH sont paramétrées en plateau



Connexion d'effets dans chaque mode

● En mode Voice

En mode Voice, les paramètres d'effet sont définis pour chaque voix et les réglages sont stockés en tant que voix utilisateur. Notez que les paramètres Master Effect et Master EQ sont définis pour toutes les voix du mode Utility. Une fois que les réglages des paramètres Master Effect et EQ ont été effectués, vous pouvez les sauvegarder en tant que réglages système en appuyant sur la touche [STORE].

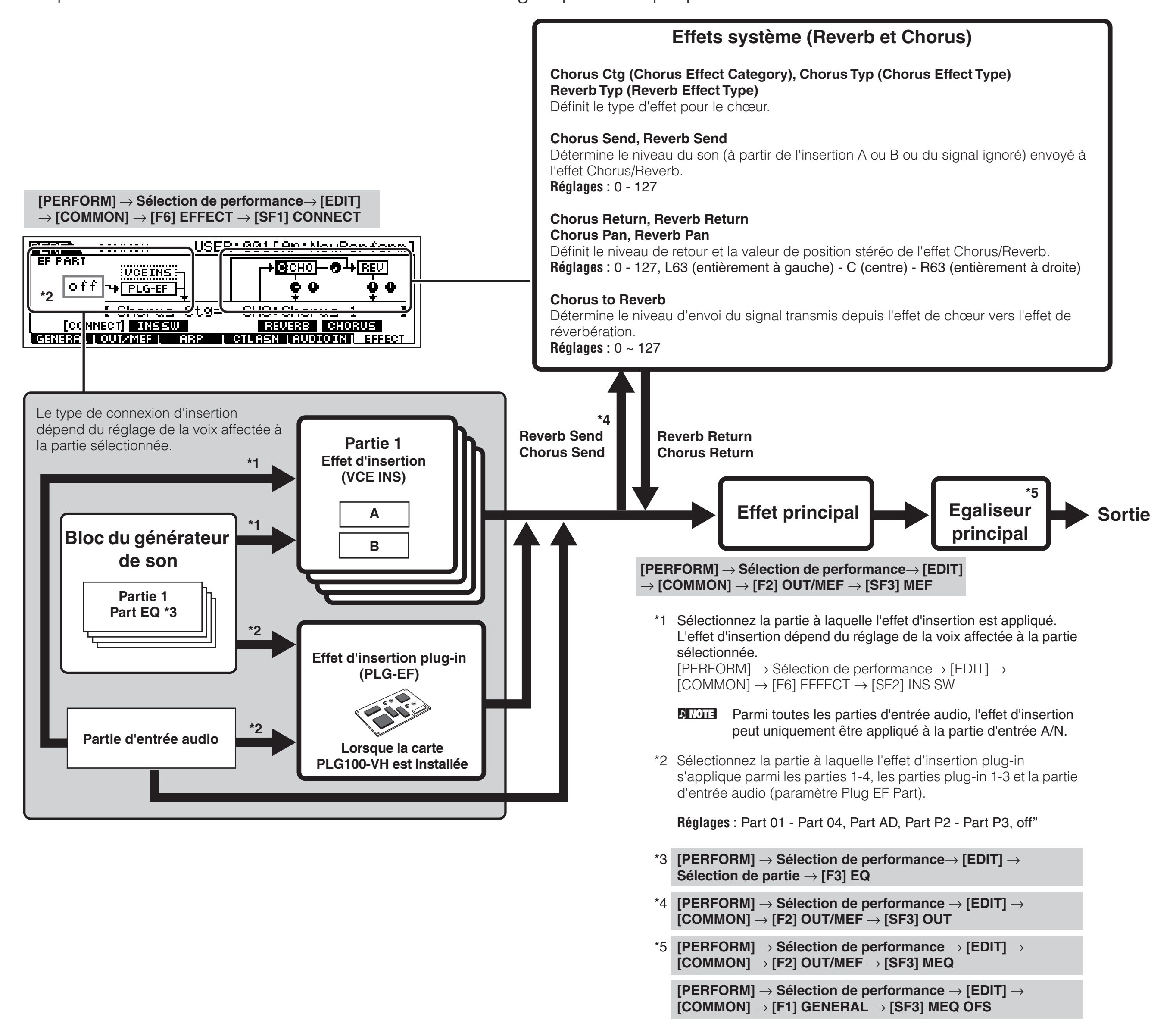


NOTE L'effet d'insertion plug-in (lorsque la carte plug-in d'effet a été installée) n'est pas disponible en mode Voice.

Structure de base

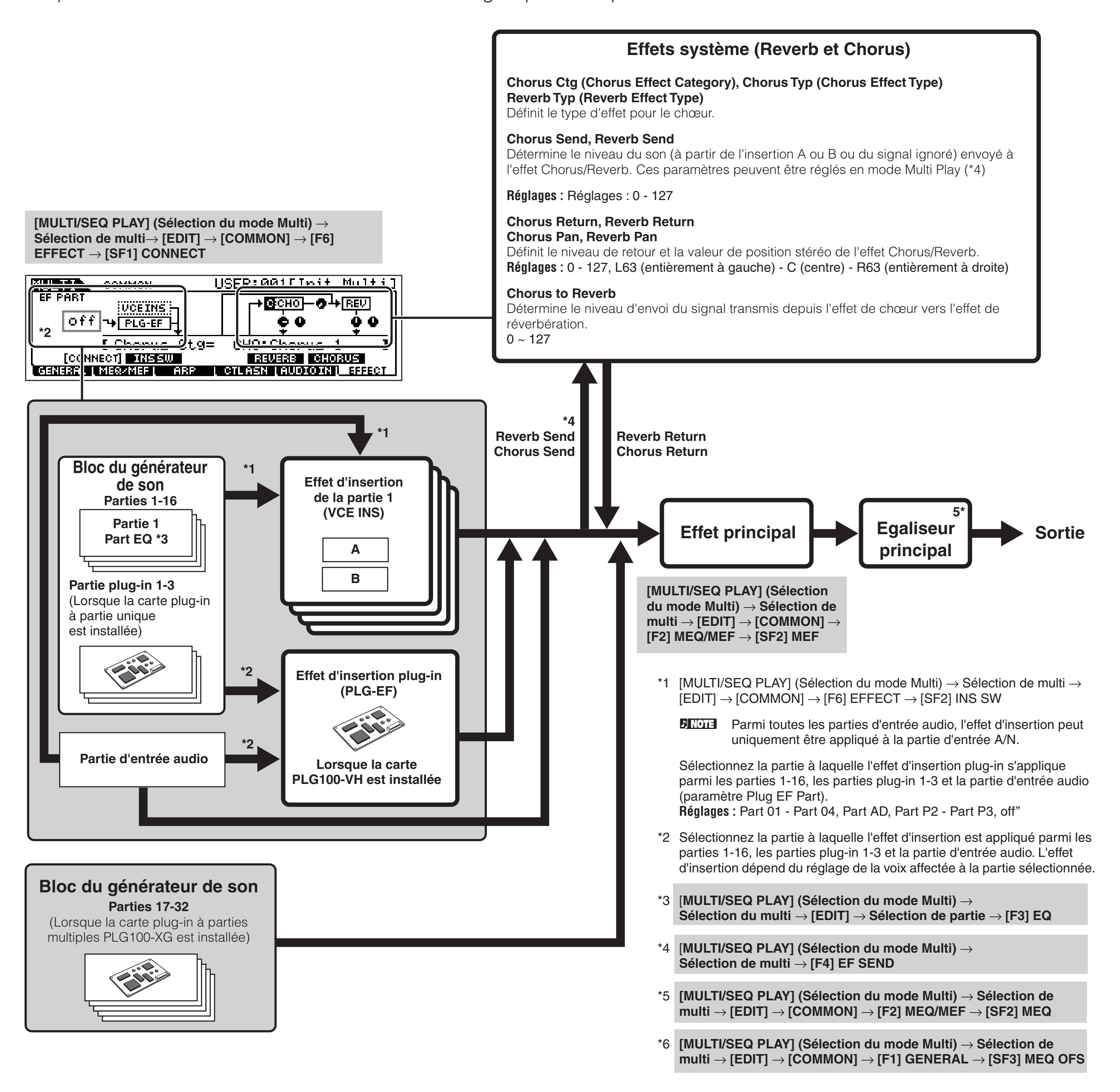
● En mode Performance

Les paramètres d'effets en mode Performance sont réglés pour chaque performance.



● En mode Multi

Les paramètres d'effet en mode Performance sont réglés pour chaque multi.



NOTE L'effet d'insertion, l'effet d'insertion plug-in et l'effet système ne peuvent pas être appliqués aux parties 17-32 (via la carte plug-in à parties multiples PLG100-XG).

NOTE L'égaliseur de parties ne peut pas être appliqué aux parties de la carte plug-in.

NOTE Les effets système (Reverb, Chorus), l'égaliseur principal et l'effet principal ne sont pas appliqués à la sortie du son via les prises ASSIGNABLE OUTPUT ou les connecteurs mLAN sur la carte mLAN16E. (Seuls l'égaliseur de parties et l'effet d'insertion sont appliqués.)

Arpège

Cette fonction vous permet de lancer automatiquement des phrases musicales et rythmiques à l'aide de la voix actuellement sélectionnée, en appuyant simplement sur une ou plusieurs notes du clavier. La séquence arpégée change également en réponse aux notes ou aux accords réels que vous jouez, de sorte que vous disposez d'une grande variété de phrases musicales et d'idées particulièrement inspirantes, tant au niveau de la composition que de la performance.

NOTE Un seul type d'arpèges peut être reproduit en même temps, en mode Performance ou Multi , ce qui vous permet de reproduire simultanément plusieurs parties du générateur de son.

Catégories de types d'arpèges

Les types d'arpèges sont répartis en 18 catégories, répertoriées ci-dessous.

Ecran LCD	Nom de catégorie	Description
Seq	Synth Sequence	Différentes phrases d'arpèges adaptées aux voix de synthétiseur.
ChSq	Synth Chord Sequence	Différentes phrases d'accords rythmiques ou voix de synthétiseur.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Différents types d'arpèges programmés de manière à ce que les phrases de basse soient reproduites avec les touches inférieures et les accords ou les mélodies avec les touches médianes ou supérieures. Ces types d'arpèges sont particulièrement utiles dans le cas de combinaisons de voix partagées. Il existe en outre des types de vélocité hybride (« HybVel... ») proposant différentes phrases pour différentes plages de vélocité, de sorte que vous pouvez modifier la phrase d'arpèges en fonction de la force de votre jeu au clavier.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Différents types d'arpèges adaptés au piano et à d'autres voix de clavier, comme par exemple le piano électrique et le clavecin.
Orgn	Organ	Différents types d'arpèges adaptés aux voix d'orgue.
GtPl	Guitar & Plucked	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de guitare et de harpe.
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de guitare Keyboard Mega (voir la remarque ci-dessous).
Bass	Bass	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de basse ou de basse de synthèse.
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de basse Keyboard Mega (voir la remarque ci-dessous).
Strn	Strings	Différents types d'arpèges adaptés aux cordes et aux voix en pizzicato.
Bras	Brass	Différents types d'arpèges adaptés aux voix des cuivres.
RdPp	Reed & Pipe	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de saxophone et de flûte.
Lead	Synth Lead	Différents types d'arpèges adaptés aux voix principales du synthétiseur.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de pad de synthèse et aux voix à effets musicaux spéciaux, notamment les sons de percussion.
CPrc	Chromatic Percussion	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de percussion chromatique.
DrPc	Drum & Percussion	Différents types d'arpèges adaptés aux voix de batterie et de percussion (kits de batterie).
Comb	Combination	Différents types d'arpèges adaptés aux performances. Il s'agit de combinaisons d'arpèges, avec des phrases distinctes adaptées aux voix de batterie, aux voix de basse et aux instruments privilégiant les accords et les mélodies.
Cntr	Control	Différents types d'arpèges essentiellement programmés avec des données de changement de commande et de variation de hauteur de ton. Ces types d'arpèges modifient le timbre ou la hauteur du son au lieu de reproduire des notes spécifiques. En fait, certains types ne contiennent absolument aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type d'arpèges appartenant à cette catégorie, réglez le paramètre KeyMode sur « direct » dans chacun des modes concernés.

Types de reproduction d'arpèges

Le S90 ES propose au total 1787 types d'arpèges répartis en 18 catégories, qui possèdent toutes leur propre type de reproduction conçu pour être utilisé avec des types particuliers de voix, comme décrit ci-dessous.

● Arpèges pour voix normales

Appartenant à l'ensemble des catégories sauf DrPC et Cntr, ces types d'arpèges créés en vue d'utiliser des voix normales proposent les deux types de reproduction suivants.

Reproduction des notes jouées uniquement	L'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.
Reproduction d'une séquence programmée en fonction de l'accord joué	Ces types d'arpèges disposent de plusieurs séquences adaptées à un type d'accord donné. Même si vous n'enfoncez qu'une seule note, les arpèges sont reproduits à l'aide de la séquence programmée, ce qui signifie que des notes autres que celles jouées sont susceptibles d'être entendues. L'ajout de notes à celles qui sont déjà maintenues modifie la séquence en conséquence. En d'autres termes, les arpèges sont reproduits en fonction de l'accord joué.

NOTE Il est impossible de distinguer les deux types de reproduction ci-dessus par le nom de la catégorie ou du type. Vous devez les jouer pour percevoir la différence.

NOTE Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix normales, vous risquez de ne pas aboutir au résultat escompté si vous les utilisez avec des voix de batterie.

● Arpèges pour voix de batterie/percussion — Catégorie : DrPc

Ces types d'arpèges sont spécialement programmés pour être utilisés avec des voix de batterie et vous offrent un accès direct à divers motifs rythmiques. Trois différents types de reproduction vous sont proposés.

Reproduction d'un motif de batterie	Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé.
Reproduction d'un motif de batterie, en plus des notes jouées (instruments de batterie affectés)	Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé. L'ajout de notes à une note déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie affectés) pour le motif de batterie.
Reproduction des seules notes jouées (instruments de batterie affectés)	La reproduction d'une ou de plusieurs notes lance un motif rythmique utilisant uniquement les notes jouées (instruments de batterie affectés). Gardez à l'esprit que même si vous jouez les mêmes notes, le motif rythmique déclenché peut varier en fonction de l'ordre dans lequel celles-ci sont jouées. Cela vous permet d'accéder à des motifs rythmiques différents en utilisant les mêmes instruments, mais en modifiant l'ordre dans lequel vous jouez les notes.

NOTE Il est impossible de distinguer les trois types de reproduction ci-dessus par le nom de la catégorie ou du type. Vous devez les jouer pour percevoir la différence.

NOTE Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix de batterie, vous risquez de ne pas aboutir au résultat escompté si vous les utilisez avec des voix normales.

● Arpèges pour performances — Catégorie : Comb

Les types d'arpèges appartenant à la catégorie « Comb » sont programmés de manière à déclencher différents arpèges : arpèges pour voix normale et arpèges pour voix de batterie, en fonction de la note jouée. Ces types sont particulièrement utiles en mode Performance, dans lequel plusieurs voix (voix de batterie et voix normale) sont combinées en une couche. Ils vous permettent en effet de lancer les arpèges pour la voix normale et la voix de batterie en même temps.

● Arpèges contenant essentiellement des événements autres que des notes — Catégorie : Cntr

Ces types d'arpèges sont initialement programmés avec des données de changement de commande et de variation de hauteur de ton. Ils sont utilisés pour modifier le timbre ou la hauteur de ton du son, et non pour jouer des notes spécifiques. En fait, certains types ne contiennent absolument aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type d'arpèges appartenant à cette catégorie, réglez le paramètre KeyMode sur « direct » avec les opérations suivantes.

Mode Voice	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Mode Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Mode Multi	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

Paramètres associés aux arpèges

Vous pouvez régler les paramètres associés aux arpèges depuis les écrans suivants, en fonction du mode sélectionné.

● Mode Voice

Paramètres d'arpèges appelés lors de la sélection de voix	[VOICE] → Sélection de voix → [F6] ARP	Page 128
	[VOICE] → Sélection de voix → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 129
Affectation de types d'arpèges aux touches [SF1] - [SF5] pour chaque voix	[VOICE] → Sélection de voix → [F1] PLAY	Page 127
Paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges pour toutes les voix	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Page 165

NOTE Les paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges sont définis pour chaque voix en mode Voice. Dans les autres modes, ils peuvent toutefois être réglés pour chaque performance ou multi.

● Mode Performance

Paramètres d'arpèges appelés lors de la sélection de performance (y compris les paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges)	[PERFORM] → Sélection de performance → [F6] ARP	Page 149
	[PERFORM] → Sélection de performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 151
Affectation de types d'arpèges aux touches [SF1] - [SF5] pour chaque performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [F6] ARP	Page 149

● Mode Multi

Paramètres d'arpèges appelés lors de la sélection de multi (dont des paramètres de sortie MIDI pour la reproduction d'arpèges)	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 158
Affectation de types d'arpèges aux touches [SF1] - [SF5] pour chaque multi	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [F1] PLAY → [F5] ARP	Page 157
Activation ou désactivation de la reprodution d'arpèges pour chaque partie (Seule une seule partie peut être activée à la fois)	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi→ [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE	Page 159

NOTE Vous pouvez activer la reproduction d'arpèges pour plusieurs parties simultanément à condition que ces dernières aient le même canal de réception.

Conservation des données

Lorsque vous utilisez le S90 ES, vous pouvez créer de nombreux types de données, parmi lesquels des voix, des performances et des multis. Cette section vous présente les méthodes de conservation de ces données.

■ Store

Cette procédure permet de transférer ou de sauvegarder les données créées sur ce synthétiseur dans un emplacement spécifique (mémoire utilisateur) de la mémoire interne. Chaque type de données peut être stocké à l'aide des opérations suivantes.

Voix	[VOICE] → Sélection de voix → [STORE]	Page 50
Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [STORE]	Page 56
Multi	MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [STORE]	Page 76
Piste maître	[Master] → Sélection de piste maître→ [STORE]	Page 91
Réglages système	[UTILITY] → [STORE] *	Page 163

* Veuillez noter qu'en appuyant sur la touche [STORE] en mode Utility, vous lancez directement l'opération de stockage des réglages système.

⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant que les messages « Executing... » ou « Please keep power on » s'affichent. La mise hors tension de l'instrument à ce stade risque de provoquer le blocage du système, d'empêcher le démarrage normal lors de la prochaine mise sous tension et d'entraîner la perte de toutes les données utilisateur.

■ Save

[FILE] → [F2] SAVE

Cette procédure permet de transférer ou de sauvegarder les données créées sur ce synthétiseur sur un périphérique de stockage USB. Elle peut être exécutée en mode File. L'opération d'enregistrement s'exécute par différents moyens, comme par exemple en sauvegardant toutes les données dans un fichier unique ou un certain type de données (par ex. les seules voix) dans un fichier unique. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 168.
Vous pouvez rappeler les données sauvegardées sous forme de fichier en les chargeant en mode File.

■ Bulk Dump

Cette fonction vous permet de sauvegarder les données du S90 ES en les transférant sous forme de blocs de données (message exclusif au système) vers un instrument MIDI externe ou un logiciel séquenceur installé sur un ordinateur.

● Transmission du programme actuellement en cours d'édition sous forme de bloc de données

Vous pouvez envoyer, depuis chaque écran, les données du programme en cours d'édition sur le panneau du S90 ES en tant que bloc de données.

Voix	[VOICE] → Sélection de voix → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → Sélection de performance → [JOB] → [F4] BULK
Multi	[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → Sélection de multi → [JOB] → [F4] BULK
Piste maître	[MASTER] → Sélection de piste maître → [JOB] → [F4] BULK

● Transmission d'autres données en bloc

Les données de voix, de performance, de multi, de piste maître et de réglages système peuvent être envoyées vers un instrument MIDI externe ou un ordinateur à la réception d'un message de demande de transfert en bloc. Pour plus de détails sur le message de demande d'envoi en bloc et le format de transfert en bloc, reportez-vous à la liste des données fournie séparément.

NOTE Les données d'arpèges utilisateur et certains réglages système ne sont pas traités en tant que blocs de données.

● Utilisation de Voice Editor et Multi Part Editor

Les données de voix et de voix plug-in peuvent être transférées sur un ordinateur pour être éditées à l'aide du logiciel Voice Editor (page 79). Les données de voix éditées sur l'instrument peuvent ensuite être renvoyées à ce dernier sous forme de blocs de données stockés dans des banques. De la même manière, il est possible d'envoyer des données de voix créées en mode Voice Edit vers l'ordinateur dans des banques, sous forme de blocs de données.
Les données de multis peuvent également être envoyées vers un ordinateur pour y être éditées à l'aide du logiciel Multi Part Editor (page 79). Les données de multi éditées sont ensuite renvoyées à l'instrument sous forme de blocs de données.
De la même manière, il est possible d'envoyer des données de multi, créées en mode Multi Edit, à l'ordinateur dans des banques sous forme de blocs de données.

Référence

Mode Voice (Voix)

Mode Voice Play (Reproduction de voix) — [VOICE] → Sélection d'une voix

Le mode Voice Play vous permet d'effectuer diverses opérations générales d'édition sur la voix sélectionnée. Pour des opérations d'édition plus détaillées et plus complètes, utilisez le mode Voice Edit (Edition de voix). A part quelques exceptions, vous pouvez stocker tous les réglages de paramètres dans la mémoire interne en tant que voix utilisateurs.

NOTE Les modes Voice Play et Voice Edit vous permettent de régler les paramètres de chaque voix. Vous pouvez régler les paramètres de toutes les voix (par exemple, Master EQ et Master Effect) depuis l'écran [UTILITY] → [F3] VOICE du mode Utility.

NOTE Les paramètres qui portent le même nom dans les modes Voice Play et Voice Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

NOTE Si vous sélectionnez une voix plug-in, certains paramètres ne seront pas disponibles pour l'édition, même s'ils sont décrits ici.

[F1] PLAY (Lecture)

TCH (Transmit Channel) (Canal de transmission)	Indique le canal de transmission MIDI du clavier. Vous pouvez changer le canal de transmission MIDI du clavier en appuyant d'abord sur la touche [TRACK SELECT] pour que son voyant s'allume, puis sur une des touches NUMBER [1] - [16]. Vous pouvez également le changer à l'aide de l'opération suivante : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (Octave)	Indique le réglage des octaves du clavier. Ce réglage peut également être modifié grâce à l'opération suivante : [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A) (Attribution A), ASB (ASSIGN B)	Indique les fonctions attribuées aux différents curseurs de contrôle (portant la mention « ASSIGN A » et « ASSIGN B ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi) et [TONE] (Timbre) sont allumés. Les fonctions sont attribuées à l'aide de l'opération suivante : [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.

NOTE Les réglages TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) et ASB (ASSIGN B) ne s'appliquent pas à toutes les voix. De ce fait, ils ne sont pas stockés sous forme de voix individuelle dans le mode Voice Store (page 46).

AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indique les fonctions attribuées aux curseurs de contrôle respectifs (représentés par « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés. Les fonctions sont attribuées en réglant les paramètres communs de Voice Edit à l'aide de l'opération suivante : [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) (Arpège 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez attribuer à ces touches les types d'arpèges souhaités et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier. Reportez-vous à la page 39 du Guide rapide.

[F2] BANK (Banque)

Cet écran n'est disponible que lorsqu'une carte plug-in est installée et qu'une voix de cette carte est sélectionnée.
Cet écran vous permet de sélectionner une banque spécifique sur la carte plug-in et de déterminer si vous allez utiliser une voix plug-in ou une voix enregistrée sur carte. Les voix enregistrées sur carte sont des voix non traitées et non altérées de la carte plug-in : elles constituent en quelque sorte la « matière première » des voix plug-in. Les voix plug-in sont des voix sur carte éditées, c'est-à-dire qui ont été spécialement programmées et traitées pour une utilisation optimale sur ce synthétiseur. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 101.

Réglages : Les sélections suivantes sont disponibles, par exemple, lorsqu'une voix plug-in utilisant la carte plug-in installée dans le logement 1 est sélectionnée : PLG1USR (Voix plug-in utilisateur), PLGPRE1 (Voix plug-in prédéfinie), 032/000, ... (Indique les valeurs MSB/LSB de Bank Select pour la voix sur carte. Ces valeurs varient selon la carte plug-in installée.)

[F3] EFFECT (Effet)

En appuyant sur la touche [F3] EFFECT en mode Voice Play, vous rappelez le même écran EFFECT que dans le mode Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Cet écran vous permet de définir des paramètres d'effet pour la voix actuellement sélectionnée. Reportez-vous à la page 133.

[F4] PORTA (Portamento)

Cet écran vous permet de sélectionner une reproduction monophonique ou polyphonique et de définir les paramètres Portamento.
La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.

Mono/Poly	Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois). **Réglages :** mono, poly NOTE Lorsque vous appuyez sur la deuxième note tout en maintenant la première enfoncée et que les paramètres PortaSw et Mono/Poly sont activés, le son de la deuxième note débute après la transition de la première note ou ne démarre pas du point de départ de l'EG (AEG/PEG/FEG), mais du point de l'EG (AEG/PEG/FEG) atteint par la première note. C'est ainsi que l'on obtient une performance legato. Vous pouvez définir le degré de legato à l'aide de l'opération suivante : [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (page 129).
PortaSw (Portamento Switch) (Commutateur de portamento)	Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée. **Réglages :** off, on
PortaTime (Portamento Time) (Durée du portamento)	Définit la durée de transition de la hauteur. Plus la valeur est élevée, plus le temps de transition est long. **Réglages :** 0 ~ 127
PortaMode (Portamento Mode) (Mode Portamento)	Définit le mode Portamento. Le comportement du mode Portamento varie selon que le paramètre Mono/Poly est réglé sur « mono » ou « poly ». **Réglages :** fingered (à plusieurs doigts), fulltime (total) fingered............Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). fulltime..............Le portamento est toujours appliqué.

[F5] EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe)

Cet écran contient les réglages EG de base, à savoir le volume et le filtre, pour la voix, ainsi que les réglages de la fréquence de coupure et de la résonance du filtre. Les réglages effectués ici s'appliquent sous forme de décalages aux réglages AEG et FEG en mode Voice Edit.
Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff frequency	Resonance

Réglages : -64 ~ 0 ~ +63 (sauf --- ci-dessus)

[F6] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Cet écran contient les réglages de base de la reproduction des arpèges, y compris les réglages Type et Tempo. Pour ce qui est des touches [SF1] - [SF5], reportez-vous aux explications de l'écran [F1] PLAY.

Bank, Ctgr (Category), Type	Ces trois paramètres déterminent le type d'arpèges. Le préfixe à trois chiffres qui précède le nom de type indique le numéro au sein de la catégorie sélectionnée. **Réglages :** Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.
Tempo	Détermine le tempo des arpèges. Lorsque MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) est réglé sur « MIDI », « MIDI » apparaît ici et ne peut pas être réglé. **Réglages :** 1 ~ 300
VelLimit (Velocity Limit) (Limite de vélocité)	Détermine la vélocité la plus faible et la plus élevée capable de déclencher la reproduction d'arpèges. Les arpèges sont exécutés lorsque vous jouez les notes à des vélocités comprises dans cette plage. **Réglages :** 1 ~ 127 NOTE Les touches jouées en dehors des limites sont entendues normalement sans arpège.
Switch (Commutateur)	Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez également l'activer ou la désactiver à partir du panneau avant, à l'aide de la touche [ARPEGGIO]. **Réglages :** off, on
Hold (Maintien)	Détermine si la reproduction d'arpèges est « maintenue » ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante. **Réglages :** sync-off (voir ci-dessous), off, on sync-off ....Lorsque le maintien est réglé sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. En appuyant sur n'importe quelle touche, vous réactivez la reproduction d'arpèges. En d'autres termes, vous pouvez maintenir ou relâcher la touche pour « désassourdir » ou « assourdir » la reproduction d'arpèges (et non la lancer ou l'arrêter).

Mode Voice Edit (Edition de voix)

[VOICE] → Sélection d'une voix → [EDIT]

Il existe trois types de voix : les voix normales, les voix de batterie et les voix plug-in (si une carte plug-in est installée). La section suivante montre comment éditer les différents types de voix et décrit les paramètres disponibles. Veuillez noter que les paramètres disponibles pour l'édition varient selon le type de voix (voix normale, voix de batterie ou voix plug-in).

Edition d'une voix normale

Lorsque vous sélectionnez une voix normale, les paramètres Voice Edit sont divisés en paramètres Common Edit (paramètres communs aux quatre éléments) et Element Edit (paramètres d'éléments individuels).

Common Edit (Edition commune)

[VOICE] → Sélection d'une voix normale → [EDIT] → [COMMON]

Ces paramètres permettent d'apporter des modifications globales (ou communes) aux quatre éléments de la voix normale sélectionnée.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME (Nom)	Cet écran vous permet d'attribuer une catégorie (sous-catégorie et catégorie principale) à la voix sélectionnée et de créer un nom pour la voix. Le nom de la voix peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom à une voix, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 27.
[SF2] PLY MODE (Play mode) (Mode Play)	Cet écran vous permet d'effectuer divers réglages pour le générateur de sons de ce synthétiseur et d'attribuer différentes valeurs au réglage Micro Tuning (Accord micro).
Mono/Poly	Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois). **Réglages :** mono, poly
KeyAsgnMode (Key Assign Mode) (Mode d'affectation de touche)	Lorsque ce paramètre est réglé sur « single » (unique), il est impossible de reproduire deux fois la même note. C'est utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence de la même note, réglez ce paramètre sur « multi ». **Réglages :** single, multi
M.TuningNo. (Micro Tuning Number) (Numéro d'accord micro)	Définit le système d'accord de la voix. Ce paramètre doit normalement être réglé sur 00 (gamme normale) ; cependant, des systèmes d'accord supplémentaires sont disponibles pour diverses applications et effets d'accord. **Réglages :** Reportez-vous à la liste des accords micro à la page 147.
M.TuningRoot (Micro Tuning Root) (Note fondamentale de l'accord micro)	Détermine la note fondamentale de l'accord micro réglé ci-dessus. **Réglages :** C ~ B

Mode Voice
Mode Performance
Mode Multi
Mode Multi Voice
Mode Sequence Play
Mode Utility
Mode File
Mode Master
Référence

[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'EQ principal)		Cet écran vous permet de régler les réglages EQ généraux pour l'ensemble de la voix. Les réglages sont appliqués sous forme de décalages aux paramètres d'égalisation (à l'exception de « MID ») en mode Utility, grâce à l'opération suivante : [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Vous pouvez utiliser les curseurs de commande pour modifier ces paramètres lorsque la touche [EQ] est activée. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)		Cet écran vous permet de régler les paramètres liés au mode Portamento. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.
	Switch (Commutateur)	Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à votre performance au clavier à l'aide de la voix actuellement sélectionnée. **Réglages :** off, on
	Time (Temps)	Définit la durée de transition de la hauteur. Des valeurs plus élevées allongent la durée de changement de hauteur de ton, lorsque Time Mode ci-dessous est réglé sur « Time ». **Réglages :** 0 ~ 127
	Mode	Détermine la manière dont le portamento est appliqué à votre performance au clavier. **Réglages :** fingered, fulltime fingered .... Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). fulltime .... Le portamento est toujours appliqué.
	TimeMode (Mode Temps)	Détermine la manière dont la hauteur de ton change avec le temps. **Réglages :** rate1, time1, rate2, time2 rate1 .... La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée. rate1 .... La hauteur de ton change au cours de l'intervalle de temps spécifié. rate2 .... La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée au sein d'une octave. time2................ La hauteur de ton change dans l'intervalle de temps spécifié au sein d'une octave.
	LegatoSlope (Pente de legato)	Détermine la vitesse d'attaque des notes jouées en legato, lorsque le paramètre Switch ci-dessus est activé et que Mono/Poly est réglé sur mono. (Les notes legato « se chevauchent », la suivante étant jouée avant que la précédente ne soit relâchée.) Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente. **Réglages :** 0 ~ 7
[SF5] OTHER (Autre)		Cet écran vous permet de définir les fonctions de commande des curseurs de commande et les plages supérieure et inférieure de la molette de variation de ton.
	CSAssign (Control slider Assign) (Assignation du curseur de commande)	Détermine la fonction des curseurs de commande attribuables (1-4). Appuyez sur la touche de fonction Control du panneau pour définir la rangée de fonctions souhaitée, laquelle est automatiquement stockée dans la mémoire avec la voix actuellement sélectionnée. **Réglages :** pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx, vol
	PB Upper (Pitch Bend range Upper) (Plage de variation de ton supérieure), PB Lower (Pitch Bend range Lower) (Plage de variation de ton inférieure)	Détermine la variation de hauteur de ton (en demi-tons) appliquée à la note lorsque la molette de variation de ton est actionnée vers le haut ou vers le bas. Par exemple, un réglage inférieur de -12 diminue la hauteur de ton d'une octave maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est tournée vers le bas. De même, si vous attribuez au paramètre supérieur la valeur +12, vous obtenez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est tournée vers le haut. **Réglages :** -48 ~ 24
	AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Ce paramètre décale la valeur de chaque paramètre Dest (Destination). Veuillez noter que certaines destinations de Assign A/B modifient la valeur absolue.
[F2] OUTPUT (Sortie)		
	Volume	Détermine le niveau de sortie de la voix. **Réglages :** 0 ~ 127
	Pan (Panoramique)	Définit la position du balayage stéréo de la voix. Vous pouvez également ajuster ce paramètre à l'aide du curseur de commande lorsque la touche [PAN/SEND] est activée. **Réglages :** L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite) NOTE Lorsqu'une voix stéréo est sélectionnée, il est possible que le réglage de ce paramètre soit sans effet. Les voix dont les éléments sont définis sur des réglages Pan opposés (paramétrés dans [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) — c'est-à-dire, l'un sur L63 et l'autre sur R63 — sont considérées comme des voix stéréo.
	RevSend (Envoi de réverbération) **ChoSend (Envoi de chœur)**	Détermine le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet Reverb/Chorus. Vous pouvez également ajuster ces paramètres à l'aide des curseurs de commande lorsque la touche [PAN/SEND] est activée. **Réglages :** 0 ~ 127
	NOTE Reportez-vous à la page 121 pour la connexion des effets en mode Voice.	
[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)		
[SF1] TYPE		Cet écran affiche les paramètres d'arpège de base (par ex., le type, le tempo).
	Bank, Ctgr (Category), Type	Ces trois paramètres déterminent le type d'arpèges. Le préfixe à trois chiffres qui précède le nom de type indique le numéro au sein de la catégorie sélectionnée. **Réglages :** Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.
	Tempo	Détermine le tempo des arpèges. Lorsque MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) est réglé sur « MIDI », « MIDI » apparaît ici et le tempo ne peut pas être réglé. **Réglages :** 1 ~ 300
	ChgTiming (Modification de la synchronisation)	Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. **Réglages :** realtime, measure realtime............ Le type d'arpèges change directement dès que vous sélectionnez un autre type. measure........... Le type d'arpèges est modifié au début de la mesure suivante après que vous avez sélectionné un autre type.

Switch (Commutateur)	Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez également l'activer ou la désactiver à partir du panneau avant, à l'aide de la touche [ARPEGGIO]. **Réglages :** off, on
Hold (Maintien)	Détermine si la reproduction d'arpèges est « maintenue » ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante. **Réglages :** sync-off (voir ci-dessous), off, on sync-off............ Lorsque le maintien est réglé sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. En appuyant sur n'importe quelle touche, vous réactivez la reproduction d'arpèges. En d'autres termes, vous pouvez maintenir ou relâcher la touche pour « désassourdir » ou « assourdir » la reproduction d'arpèges (et non la lancer ou l'arrêter).
KeyMode (Mode Note)	Détermine la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier. **Réglages :** sort, thru, direct, sortdirect, thrudirect sort .... Lorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes. thru .... Lorsque vous jouez des notes spécifiques (par exemple, les notes d'un accord), la séquence obtenue varie en fonction de l'ordre des notes. direct .... Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont audibles. Ce réglage est destiné à être utilisé avec des données d'arpège autres que des notes ; comme les changements de commande ou la variation de ton. Lorsque l'arpège est reproduit, ces événements sont appliqués au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données autres que des notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné. sortdirect .... L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue. thrudirect .... L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue. NOTE Certains types d'arpège de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (page 170). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que KeyMode est réglé sur « sort » ou « thru », aucun son n'est émis, même si vous enfoncez la note depuis le clavier. NOTE Avec les paramètres « sort » et « thru », l'ordre dans lequel les notes sont jouées dépend des données de séquence des arpèges.
VelMode (Velocity Mode) (Mode Vélocité)	Détermine la vélocité de la reproduction de l'arpège ou la manière dont il répond à la force de votre jeu. **Réglages :** original, thru original............ La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités prédéfinies présentes dans les données de séquence des arpèges. thru .... L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmente.
[SF2] LIMIT (Limite)	
NoteLimit (Limite de note)	Définit les notes les plus aiguës et les plus graves de la plage de notes des arpèges. Les notes jouées dans cette plage déclenchent l'arpège. **Réglages :** C -2 ~ G8 NOTE Vous pouvez également créer une plage de déclenchement de l'arpège inférieure et supérieure, avec une plage de notes « vide » au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une limite de notes « C5 - C4 » permet de déclencher la fonction Arpeggio en jouant des notes dans deux plages séparées : C -2 à C4 et C5 à G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège. NOTE Vous pouvez également définir directement la plage à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les touches souhaitées. NOTE Veuillez garder à l'esprit qu'aucun son n'est produit lorsque KeyMode est réglé sur « sort » ou « thru » et que les notes jouées sont en dehors de la plage de notes définie ici.
VelocityLimit (Limite de vélocité)	Définit la vélocité la plus basse et la plus élevée de la plage de vélocité de l'arpège. Ce paramètre permet de contrôler la réaction de l'arpège à la force de votre jeu. **Réglages :** 1 ~ 127 NOTE Vous pouvez également créer des plages de déclenchement inférieure et supérieure distinctes pour la reproduction d'arpèges, avec un « vide » de vélocité au milieu, en définissant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 - 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : légère (1 - 34) et forte (93 - 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes (entre 35 et 92) ne jouent pas l'arpège.
[SF3] PLAY FX (Effet de reproduction)	Ces paramètres Play Effect vous permettent de contrôler la reproduction de l'arpège de manière utile et intéressante. En modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez modifier la « sensation » rythmique de l'arpège.
UnitMultiply (Unit Multiply) (Multiplication d'unité)	Règle la durée de reproduction d'un arpège. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). Par contre, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée est divisée par deux (et le tempo doublé). La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %. **Réglages :** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
Swing	Retarde les notes sur les temps pairs (rappel de temps) de manière à créer une sensation de swing. **Réglages :** -120 ~ +120
QuntValue (Quantize Value) (Valeur de quantification)	Détermine les temps en fonction desquels les données de note de la séquence d'arpèges sont alignées ou les temps des données de la séquence d'arpèges auxquels le swing est appliqué. **Réglages :** Triple croche, Triolet de doubles croches, Double croche, Triolet de croches, Croche, Triolet de noires, Noire
QuntStrength (Quantize Strength) (Force de quantification)	Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont tirés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte réglée via le paramètre QuntValue ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. **Réglages :** 0% ~ 100%
VelocityRate (Taux de vélocité)	Détermine le décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Par exemple, lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la vélocité des notes de l'arpège diminue et lorsqu'elles sont supérieures, elle augmente. **Réglages :** 0% ~ 200% NOTE Il est impossible de diminuer ou d'augmenter la vélocité au-delà de la plage normale de 1 à 127 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la valeur minimale ou maximale.

GateTimeRate (Taux de temps de suspension)

Détermine le décalage du temps de suspension (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre est réglé sur 100%, les valeurs d'origine sont utilisées. Un réglage inférieur à 100 % réduit les temps de suspension des notes des arpèges, tandis qu'un réglage supérieur à 100 % les allonge.

Réglages : 0% ~ 200%

NOTE Il est impossible de réduire le temps de suspension au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la valeur minimale.

[F4] CTL SET (Controller Set) (Jeu de contrôleurs)

[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6

Dans la mesure où il est possible d'attribuer six jeux de contrôleurs à chaque voix, trois pages (Sets 1/2, Sets 3/4 et Sets 5/6) sont fournies. Pour plus d'informations sur les jeux de contrôleurs, reportez-vous à la page 60.

ElementSw (Commutateur d'élément)

Détermine si le contrôleur sélectionné affecte ou non chaque élément individuel.

Réglages : Activation des éléments 1 à 4 (« 1 » à « 4 ») ou désactivation (« - »)

NOTE Ce paramètre est désactivé lorsque le réglage Dest (Destination) décrit ci-dessous est réglé sur un paramètre non lié aux éléments de voix.

Source

Détermine le contrôleur du panneau à attribuer et à utiliser pour le jeu sélectionné. Ce contrôleur sert alors à régler le paramètre défini dans Destination ci-dessous.

Réglages : PB (Molette de variation du ton), MW (Molette de modulation), AT (Modification ultérieure), FC1 (Contrôleur au pied 1), FS (Commutateur au pied), RB (Contrôleur de ruban), BC (Contrôleur de souffle), AS1 (curseur de commande ASSIGN 1), AS2 (curseur de commande ASSIGN 2), FC2 (Contrôleur au pied 2)

NOTE N'oubliez pas que, contrairement aux autres contrôleurs, les curseurs de commande ASSIGN A et B peuvent tous deux être attribués à une fonction commune pour l'ensemble du système de ce synthétiseur, et non à des fonctions différentes pour chaque voix individuelle. Reportez-vous également au mode Utility (page 165).

Dest (Destination)

Détermine le paramètre qui est contrôlé par le contrôleur source (ci-dessus).

Réglages : Pour obtenir une liste complète des paramètres et des commandes disponibles, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

Depth (Profondeur)

Détermine dans quelle mesure le contrôleur source affecte le paramètre Destination. Pour les valeurs négatives, le fonctionnement du contrôleur est inversé ; les valeurs maximales du contrôleur produisent des modifications minimales du paramètre.

Réglages : -64 ~ 0 ~+63

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator) (Oscillateur basse fréquence)

Vous pouvez effectuer une série de réglages liés à l'OBF depuis ces écrans. Comme son nom le suggère, l'OBF crée des formes d'onde de basse fréquence. Ces formes d'ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah et le trémolo.

[SF1] WAVE (Onde)

Wave

Définit la forme d'onde de l'OBF.

Réglages : tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user

Speed (Vitesse)

Détermine la vitesse de modulation de l'OBF. Plus les valeurs sont élevées, plus les vitesses de modulation sont importantes.

Réglages : 0 ~ 63

TempoSync

Détermine si l'OBF est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou sur le mode Sequence Play.

Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)

TempoSpeed

Ce paramètre n'est disponible que lorsque TempoSync est réglé sur « on ». Il permet d'effectuer des réglages détaillés de valeurs des notes qui déterminent la manière dont l'OBF synchronise ses impulsions sur l'arpège ou le séquenceur.

Réglages : 16th, 8th/3 (triolets de croches), 16th. (double croches pointées), 8th 4th/3 (triolets de noires), 8th. (croches pointées), 4th (noires), 2nd/3 (triolets de croches), 4th. (noires pointées), 2nd (blanches), whole/3 (triolets de rondes), 2nd. (noires pointées) 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

NOTE La longueur réelle de la note dépend du réglage du tempo MIDI interne ou externe.

KeyOnReset (Réinitialisation de l'activation des notes)

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est enfoncée. Les trois paramètres suivants sont disponibles.

Réglages : off, each-on, 1st-on

off..................... L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF quelle que soit la phase où se trouve celui-ci à ce moment.

each-on .... L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous).

1st-on .... L'OBF repart à zéro chaque fois qu'une note est jouée et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous). Cependant, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première enfoncée, l'OBF continue d'effectuer des cycles selon la même phase que celle déclenchée par la première note. Autrement dit, l'OBF n'est réinitialisé que si vous relâchez la première note avant de jouer la deuxième.

off — Temps — Activation de note

each-on (remise à zéro à chaque note) — Temps — Activation de note (première note) — Activation de note (deuxième note)

1st-on (remise à zéro à la 1re note) — Temps — Activation de note (première note) — Activation de note (deuxième note)

RandomSpeed (Vitesse aléatoire)

Détermine dans quelle mesure la vitesse de l'OBF change aléatoirement. Un réglage de « 0 » correspond à la vitesse d'origine. Plus la valeur est élevée, plus le changement de vitesse est important.

Réglages : 0 ~ 127

[SF2] DELAY (Retard)	
Delay (Delay Time) **(Temps de retard)**	Définit le temps de retard avant que l'OBF n'entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long. **Réglages :** 0 ~ 127
FadeIn (Fade In Time) **(Ouverture par fondu sonore)**	Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus le fondu sonore est lent. **Réglages :** 0 ~ 127 Faible valeur de « Fade In » « Fade In » plus rapide — Valeur élevée de « Fade In » « Fade In » plus lent
Hold (Hold Time) **(Temps de maintien)**	Détermine le temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal. Plus la valeur est élevée, plus le temps de maintien est long. **Réglages :** 0 ~ 127
FadeOut **(Coupure par fondu sonore)**	Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus la coupure par fondu sonore est lente. **Réglages :** 0 ~ 127 Faible valeur de « FadeOut » « FadeOut » plus rapide — Valeur élevée de « FadeOut » « FadeOut » plus lent
[SF3] PHASE	
Phase	Détermine la valeur de l'étape sélectionnée dans le paramètre Step ci-dessous. **Réglages :** 0, 90, 120, 180, 240, 270
Offset EL1 - EL4 (Elément 1 - 4 de décalage de phase)	Détermine les valeurs de décalage du paramètre Phase (ci-dessus) pour les éléments respectifs. **Réglages :** +0, +90, +120, +180, +240, +270
[SF4] BOX1 - 3 (Case 1 - 3)	Cet écran vous permet de sélectionner le paramètre de destination de l'OBF (l'aspect du son que l'OBF contrôle), les éléments devant être affectés par l'OBF et la profondeur de l'OBF. Trois pages (cases) destinées à paramétrer la destination vous permettent d'affecter plusieurs destinations.
ElemSw (Element Switch) **(Commutateur d'éléments)**	Détermine si chaque élément doit être affecté ou non par l'OBF. Le numéro de l'élément (1 - 4) s'affiche lorsque l'OBF est activé ; un tiret (-) indique que l'OBF est désactivé pour cet élément.
Dest (Destination)	Définit les paramètres qui doivent être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF. **Réglages :** amd, pmd, fmd, reso (Resonance), pan, ELFOSpd (Element LFO Speed (Vitesse de l'OBF de l'élément))
Depth (Profondeur)	Définit la profondeur de l'onde de l'OBF. **Réglages :** 0 ~ 127
DptRatio EL1 - EL4 (Depth Offset Element1 - Element4) (Décalage de la profondeur de l'élément 1 - 4)	Détermine les valeurs de décalage du paramètre Depth (ci-dessus) pour les éléments respectifs. **Réglages :** 0 ~ 127

[SF5] USER (Utilisateur)	Ce menu est uniquement disponible lorsque l'onde OBF utilisateur est sélectionnée. Vous pouvez créer une onde OBF personnalisée comprenant jusqu'à seize étapes.
Template (Modèle)	Vous pouvez sélectionner un modèle pré-programmé pour l'onde OBF. Le graphique de l'onde du modèle sélectionné apparaît à l'écran. Vous pouvez alors créer l'onde OBF tout en l'affichant. Chaque fois que vous appuyez sur la touche aléatoire [SF1], une onde OBF choisie au hasard apparaît à l'écran. **Réglages :** all0 .... Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur 0. all64 .... Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur 64. all127 .... Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur 127. saw up .... Crée une onde en dent de scie vers le haut. saw down .... Crée une onde en dent de scie vers le bas. even step......... Les valeurs de toutes les étapes paires sont paramétrées sur 0 et les valeurs des étapes impaires sur 127. odd step .... Les valeurs de toutes les étapes impaires sont paramétrées sur 0 et les valeurs des étapes paires sur 127.
Slope (Pente)	Détermine les caractéristiques de la pente ou de la rampe de l'onde de l'OBF. **Réglages :** OFF (pas de pente), up, down, up&down
Value (Valeur)	Détermine la valeur de l'étape sélectionnée dans le paramètre Step ci-dessous. **Réglages :** 0 ~ 127
Step (Etape)	Numérateur : sélectionne l'étape souhaitée. **Réglages :** 1-16 Dénominateur : détermine le nombre maximum d'étapes. **Réglages :** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

[F6] EFFECT (Effet)

NOTE Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Voice, reportez-vous à la page 121. Pour plus d'informations sur les types d'effet, reportez-vous à la liste des types d'effets dans la Liste des données fournie à part.

[SF1] CONNECT (Connexion)	Cet écran vous donne un contrôle complet de tous les effets. Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la page 121.
[SF2] INS A (Insertion A) **[SF3] INS B (Insertion B)** **[SF4] REVERB (Réverbération)** **[SF5] CHORUS (Chœur)**	Ces réglages permettent d'ajuster les différents paramètres des blocs d'effets. Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des types d'effets disponible dans la Liste des données fournie à part. Veuillez noter que le menu du bloc d'effets correspondant disparaît lorsque le type « thru » est sélectionné.

Element Edit (Edition d'élément)

[VOICE] → sélection d'une voix normale → [EDIT] → sélection d'un élément

Ces paramètres permettent d'éditer les éléments individuels qui constituent une voix normale.

[F1] OSC (Oscillator) (Oscillateur)

[SF1] WAVE (Onde)	Cet écran vous permet de sélectionner la forme d'onde ou le son souhaités pour l'élément.
ElementSw (Element Switch) (Sélecteur d'élément)	Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé. **Réglages :** off (désactivé), on (activé)
Wave No. (Waveform Number) (Numéro de forme d'onde), WaveCtgry (Waveform Category) (Catégorie de forme d'onde)	Détermine la forme d'onde de l'élément sélectionné. Reportez-vous à la liste des formes d'onde disponible dans la Liste des données fournie à part.
[SF2] OUTPUT (Sortie)	Cet écran vous permet de régler certains paramètres de sortie de l'élément sélectionné.
KeyonDelay (Retard d'activation de note)	Détermine le temps (retard) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est entendu. Vous pouvez définir des temps de retard différents pour chaque élément. **Réglages :** 0 ~ 127
DelayTempoSync (Synchronisation du tempo de retard)	Détermine si le paramètre KeyOnDelay est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou sur le mode Sequence Play. **Réglages :** off (non synchronisé), on (synchronisé)
DelayTempo (Tempo du retard)	Détermine la synchronisation du paramètre KeyOnDelay lorsque DelayTempoSync est activé. **Réglages :** 16th, 8th/3 (triolets de croches), 16th. (doubles croches pointées), 8th 4th/3 (triolets de noires), 8th. (croches pointées), 4th (noires), 2nd/3 (triolets de croches), 4th. (noires pointées), 2nd (blanches), whole/3 (triolets de rondes), 2nd. (noires pointées) 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)
InsEffectOut (Insertion Effect Output) (Sortie d'effet d'insertion)	Détermine quel effet d'insertion (1 ou 2) est utilisé pour traiter chaque élément individuel. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifique. (Ce paramètre est le même que « EL : OUT » de l'écran [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT du mode Normal Common Edit. Un réglage effectué ici modifie aussi automatiquement la valeur de ce paramètre.) **Réglages :** thru, insA (Effet d'insertion A), insB (Effet d'insertion B)

[SF3] LIMIT (Limite)

NoteLimit (Limite de note)

Détermine les notes les plus basses et les plus hautes de la plage du clavier pour chaque élément. L'élément sélectionné n'est audible que lorsque vous jouez des notes situées de cette plage.

Réglages : C -2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également créer une plage inférieure et supérieure pour l'élément, avec un « vide » de notes au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une limite de notes « C5 - C4 » permet de jouer l'élément à partir de deux plages distinctes : C2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas l'élément sélectionné.

NOTE Vous pouvez également définir directement la plage à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les touches souhaitées.

VelocityLimit (Limite de vélocité)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle chaque élément doit répondre. L'élément n'est audible que pour les notes jouées dans la plage de vélocité spécifiée. Cette fonction vous permet par exemple d'entendre un certain élément lorsque vous jouez doucement et d'obtenir un autre son lorsque vous jouez fort.

Réglages : 1 ~127

NOTE Vous pouvez également créer des plages inférieure et supérieure distinctes pour l'élément, avec un « vide » de vélocité au milieu, en spécifiant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 - 34 permet de reproduire l'élément depuis deux plages de vélocité séparées : légère (1 - 34) et forte (93 - 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes, entre 35 et 92, ne reproduisent pas l'élément sélectionné.

VelCrossFade (Velocity Cross Fade) (Fondu enchaîné de vélocité)

Ce paramètre détermine la diminution progressive du son de l'élément proportionnellement à la distance des changements de vélocité en dehors du réglage Velocity Limit (ci-dessus). Il permet de créer des fondus enchaînés de vélocité au son naturel, dans lesquels les différents éléments subissent des modifications progressives en fonction de la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus la modification de niveau est progressive.

Réglages : 0 ~ 127

[F2] PITCH (Hauteur de ton)

[SF1] TUNE (Accord)

Cet écran vous permet de définir divers paramètres liés à la hauteur de ton pour l'élément sélectionné.

Coarse (Brut)

Définit la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons.

Réglages : -48 ~ 0 ~ +48

Fine (Fin)

Règle avec précision la hauteur de ton de chaque élément.

Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

FineScaling (Accordage fin)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou plage d'octaves) affectent le réglage précis de la hauteur de ton (réglée ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base.
Un réglage positif provoque une légère modification de la hauteur des notes graves et une modification importante de la hauteur des notes aiguës. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

Réglages : -64 ~ 0 ~+63

Random (Aléatoire)

Cette fonction vous permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de chaque note jouée. C'est utile pour reproduire les variations naturelles de hauteur de ton des instruments acoustiques. C'est également pratique pour créer des variations inhabituelles et aléatoires de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la variation de hauteur est importante. Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de modification de hauteur.

Réglages : 0 ~127

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)

Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le générateur d'enveloppe de hauteur de ton (PEG) réagit à la vélocité.

EGTime (Temps de l'EG), Segment

Définit la sensibilité des paramètres de temps du PEG à la vélocité. Sélectionnez d'abord le segment, puis définissez son paramètre Time. Les paramètres de temps positifs reproduisent le segment spécifié plus rapidement en fonction de la vélocité tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement.

Réglages : EGTime : -64 ~0 ~+63

Réglages : Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack) .... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque.
atk+dcy (attack + decay)...... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de chute 1.
dcy (decay)........................... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps de chute.
atk+rls (attack + release)...... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de relâchement.
all .... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte tous les paramètres de temps du PEG.

EGDepth (Profondeur de l'EG), Curve (Courbe)

Définit la sensibilité du niveau du PEG à la vélocité. Des réglages positifs augmentent la modification de hauteur plus jouez fort sur le clavier, tandis que des valeurs négatives la font diminuer. Le paramètre Curve (Courbe) vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vélocité prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte la profondeur du PEG.

Réglages : EGDepth : -64 ~ 0 ~ +63

Réglages : Curve : 0 ~ 4

Pitch (Hauteur de ton)

Détermine la sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité. Des valeurs extrêmes provoquent une plus grande variation de la profondeur du PEG. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez avec force, plus la modification de la profondeur du PEG est importante. Pour les valeurs négatives, plus vous jouez doucement, plus la modification de la profondeur du PEG est importante.

Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton)

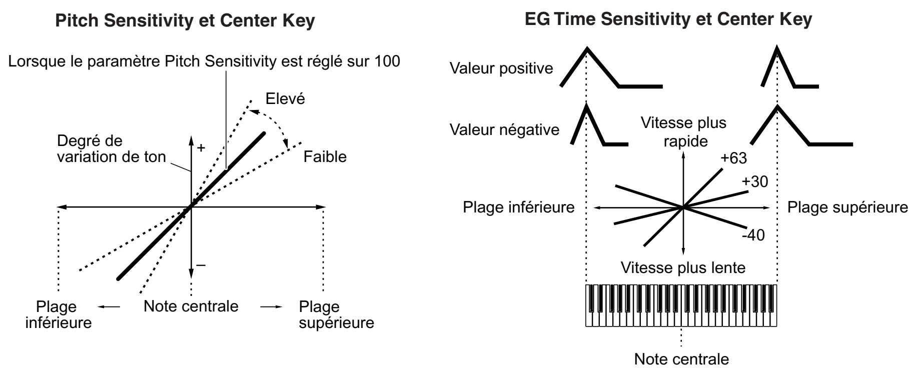
Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du générateur d'enveloppe de hauteur, qui déterminent la manière dont la hauteur du son change avec le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de hauteur de ton à partir du moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où le son est interrompu.
Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth

Réglages : TIME : 0 ~ 127
LEVEL : -128 ~ 0 ~ +127
DEPTH : -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Pour plus de détails sur le PEG, reportez-vous à la page 112.

[SF4] KEY FLW (Key Follow) (Suivi de notes)	Cet écran vous permet de régler l'effet de suivi de touches, c'est-à-dire la manière dont la hauteur de ton de l'élément et de son PEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.
PitchSens (Pitch Sensitivity) (Sensibilité à la hauteur)	Détermine la sensibilité de l'effet de suivi des touches (l'intervalle de hauteur entre les notes voisines). A +100 (réglage normal), les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton (100 centièmes). A 0, toutes les notes ont la même hauteur de ton. A +50, une octave peut s'étendre sur vingt-quatre notes. Dans le cas de valeurs négatives, les réglages sont inversés. **Réglages :** -200 ~ 0 ~ +200 NOTE Ce paramètre est idéal pour créer des accords alternatifs ou dans le cas de sons qui ne doivent pas être séparés par des demi-tons, tels que les sons de batterie en hauteur dans une voix normale.
▶ CenterKey (Note centrale)	Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur la hauteur. Le numéro de note défini ici possède une hauteur identique à la normale, quel que soit le réglage de Pitch Sensitivity. En fonction du paramètre Pitch Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le degré de variation de hauteur est important. **Réglages :** C -2 ~ G8 NOTE Vous pouvez également définir la note centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.
EGTimeSens (EG Time Sensitivity) (Sensibilité au temps de l'EG)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps de PEG de l'élément sélectionné. Le paramètre « Center Key » (ci-dessous) est utilisé comme hauteur de base pour ce paramètre. Un réglage positif modifie lentement la hauteur des notes graves et rapidement celle des notes aiguës. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse. **Réglages :** -64 ~ 0 ~+63
▶ CenterKey (Note centrale)	Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur le PEG. Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres réels. Les caractéristiques de modification de hauteur des autres notes varient proportionnellement aux réglages de temps du générateur d'enveloppe. **Réglages :** C -2 ~ G8 NOTE Vous pouvez également définir la note centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

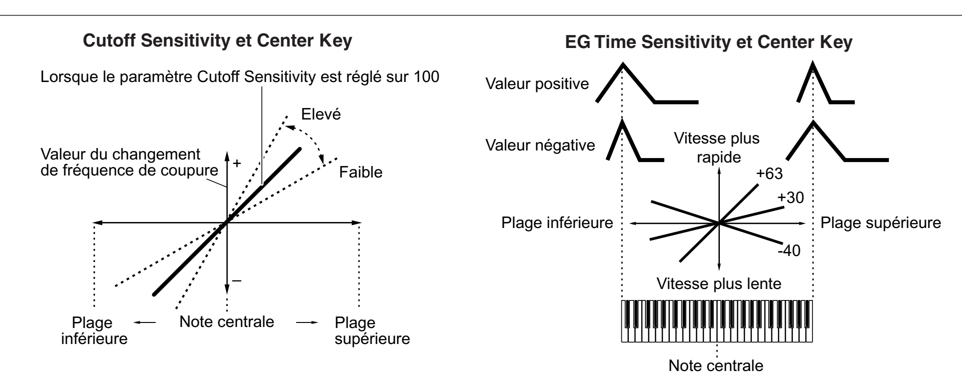


[F3] FILTER (Filtre)	
[SF1] TYPE	Cet écran vous permet d'effectuer des réglages détaillés pour la section du filtre. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre sélectionné.
Type	A la base, il existe quatre types de filtre différents : un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) et un BEF (Filtre d'élimination de bande). Chaque type a une réponse de fréquence distincte et a un effet différent sur le son. Ce synthétiseur propose également une combinaison de types de filtre, pour un plus grand contrôle du son. **Réglages :** Reportez-vous à la page 148.
Gain	Définit le gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé au filtre). **Réglages :** 0 ~ 255
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure du filtre ou la fréquence centrale autour de laquelle le filtre est appliqué. **Réglages :** 0 ~ 255
Resonance/Width (Résonance/Largeur)	Le rôle de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF, un HPF, un BPF (sauf le BPFw) ou un BEF, ce paramètre sert à définir la résonance. Dans le cas du BPFw, il sert à ajuster la largeur de la bande. La résonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Elle peut être utilisée en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son. Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer. **Réglages :** 0 ~ 127
Distance	Détermine la distance entre les fréquences de coupure pour les filtres doubles (qui possèdent deux filtres identiques en parallèle et de type LPF12 + BPF6). **Réglages :** 0 ~ 255
HPFCutoff (Coupure du HPF)	Définit la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du HPF. Lorsqu'un filtre de type « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné, ce paramètre est disponible. **Réglages :** 0 ~ 255

HPFKeyFlw (Key Follow) (Suivi de notes)	Définit le réglage Key Follow pour la fréquence de coupure du HPF. Ce paramètre modifie la fréquence centrale en fonction de la position des notes jouées sur le clavier. Un réglage positif augmente la fréquence centrale des notes aiguës, tandis qu'il la diminue pour les notes graves. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le type de filtre « LPF12 » ou « LPF6 » est sélectionné. **Réglages :** -200 ~ 0 ~ +200
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)	Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le filtre et le FEG réagissent à la vélocité.
EGTime (Temps de l'EG), Segment	Définit la sensibilité des paramètres de temps du FEG à la vélocité. Sélectionnez d'abord le segment, puis définissez son paramètre Time. Les paramètres de temps positifs reproduisent le segment spécifié plus rapidement en fonction de la vélocité tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement. **Réglages :** EG Time : -64 ~0 ~+63 **Réglages :** Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack) .... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque. atk+dcy (attack + decay)...... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de chute 1. dcy (decay)........................... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps de chute. atk+rls (attack + release)...... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de relâchement. all .... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte tous les paramètres de temps du FEG.
EGDepth (Profondeur de l'EG), Curve (Courbe)	Détermine la sensibilité du niveau du FEG à la vélocité. Dans le cas de réglages positifs, plus vous appuyez avec force sur le clavier, plus le filtre modifie le son. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus le son change. Le paramètre Curve permet de sélectionner une courbe de vélocité parmi les cinq prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte le générateur d'enveloppe de filtre. **Réglages :** EGDepth : -64 ~ 0 ~ +63 **Réglages :** Curve : 0 ~ 4
Cutoff (Coupure)	Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la fréquence de coupure du FEG. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la variation de la fréquence de coupure est importante. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus la variation de fréquence est importante. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la résonance du FEG. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la variation de la résonance est importante. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement, plus la variation de résonance est importante. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de filtre)	Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du FEG, qui déterminent la manière dont la qualité du son varie dans le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de la fréquence de coupure entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est interrompu. Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran. (voir tableau ci-dessous) **Réglages :** TIME : 0 ~ 127 LEVEL : -128 ~ 0 ~+127 DEPTH : -64 ~ 0 ~+63 NOTE Pour plus de détails sur le FEG, reportez-vous à la page 113.
[SF4] KEY FLW (Key Follow) (Suivi de notes)	Cet écran vous permet de définir l'effet Key Follow du filtre, autrement dit la manière dont les qualités tonales de l'élément et de son FEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.
CutoffSens (Cutoff Sensitivity) (Sensibilité à la coupure)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le filtre de l'élément sélectionné. Le réglage C3 de Center Key (paramètre suivant) est utilisé comme valeur de base par le paramètre Cutoff. Un réglage positif diminue la fréquence de coupure des notes graves et l'augmente pour les notes aiguës. Un réglage négatif produit l'effet inverse. **Réglages :** -200 ~ 0 ~ +200
▶ CenterKey (Note centrale)	Ce paramètre indique que la note centrale de la sensibilité à la coupure est C3. Au niveau de cette note, le timbre reste inchangé. Pour les autres notes jouées, la fréquence de coupure varie en fonction de la note particulière et du réglage Cutoff Sensitivity. Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit que d'un exemple d'affichage ; il est impossible de modifier la valeur. **Réglages :** C -2 ~ G8
EGTimeSens (EG Time Sensitivity) (Sensibilité au temps de l'EG)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les paramètres de temps du FEG de l'élément sélectionné. La vitesse de modification servant de base au FEG est celle de la note spécifiée par le paramètre « Center Key » (paramètre suivant). Un réglage positif provoque des modifications plus lentes dans le cas des notes graves et plus rapides dans le cas des notes aiguës. Un réglage négatif produit l'effet inverse. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
▶ CenterKey (Note centrale)	Définit la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur le FEG. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity, plus les notes que vous jouez sont éloignées de la note centrale, plus le FEG dévie longtemps de la normale. Lorsque la note centrale est jouée, le FEG réagit en fonction de ses paramètres réels. Les caractéristiques de modification du filtre pour les autres notes varient proportionnellement aux réglages de temps du générateur d'enveloppe. **Réglages :** C -2 ~ G8 NOTE Vous pouvez également définir la note centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Tableau [SF3] FEG :

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth



[SF5] SCALE (Filter Scaling) (Echelle de filtre)	Le paramètre Filter Scaling contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser tout le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage de la fréquence de coupure. Reportez-vous à l'exemple de réglage à la page 147. **Réglages :** BREAK POINT 1 ~ 4 : C-2 ~ G8 OFFSET 1 ~ 4 : 128 ~ 0 ~ +127 NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.
[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan) (Niveau/Panoramique)	Non seulement cet écran vous permet d'effectuer les réglages de base du niveau et du panoramique pour chaque élément individuel, mais il vous propose également des paramètres détaillés inhabituels permettant d'affecter la position panoramique.
Level	Détermine le niveau de sortie de l'élément sélectionné. **Réglages :** 0 ~ 127
Pan	Détermine la position de balayage stéréo de l'élément sélectionné. Ce paramètre sert également de position du balayage de base pour les paramètres Alternate (Alternatif), Random (Aléatoire) et Scale (Gamme). **Réglages :** L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)
AlternatePan (Panoramique alternatif)	Détermine l'étendue du balayage alternatif à droite et à gauche du son de l'élément sélectionné pour chaque note jouée. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. **Réglages :** L64 ~ 0 ~ R63
RandomPan (Panoramique aléatoire)	Détermine l'étendue du balayage aléatoire à droite et à gauche du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position panoramique centrale. **Réglages :** 0 ~ 127
ScalingPan (Panoramique de gamme)	Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Pour la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)	Cet écran vous permet de déterminer la manière dont le générateur d'enveloppe d'amplitude (de volume) réagit à la vélocité.
EG Time (Temps de l'EG), Segment	Détermine la sensibilité des paramètres de temps de l'AEG à la vélocité. Sélectionnez d'abord le segment, puis définissez son paramètre Time. Les paramètres de temps positifs reproduisent le segment spécifié plus rapidement en fonction de la vélocité tandis que des valeurs négatives le reproduisent plus lentement. **Réglages :** EG Time : -64 ~0 ~+63 **Réglages :** Segment : atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack) .... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque. atk+dcy (attack + decay)...... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de chute 1. dcy (decay)........................... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps de chute. atk+rls (attack + release)...... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte le temps d'attaque/de relâchement. all .... La valeur de temps du générateur d'enveloppe affecte tous les paramètres de temps de l'AEG.
Level (Niveau), Curve (Courbe)	Définit la sensibilité du niveau de l'AEG à la vélocité. Dans le cas de réglages positifs, plus vous appuyez avec force sur le clavier, plus le volume change. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse ; plus vous jouez doucement et plus le volume change. Le paramètre Curve permet de sélectionner une courbe d'intensité parmi les cinq prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte l'AEG. **Réglages :** Level : 64 ~ 0 ~ +63 Curve : 0 ~ 4

[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Cet écran vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau de l'AEG, qui déterminent la manière dont le volume du son varie dans le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de volume à partir du moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où le son est interrompu.
Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	SUS
TIME	---	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time	Sustain time
LVL/SW	Initial level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	---	Half damper switch

Lorsque le commutateur Half Damper est activé, vous pouvez utiliser la fonction Half Damper avec un contrôleur au pied FC3 en option connecté à la prise FOOT SWITCH SUSTAIN.
Contrairement à la commande de la pédale de maintien traditionnelle qui se contente d'activer et de désactiver le maintien, la fonction Half Damper vous permet de contrôler avec précision le maintien et la chute naturelle (comme sur un véritable piano acoustique) en utilisant un contrôleur de pédale continu.

NOTE Veuillez noter que le paramètre SusPedal (ci-dessous) doit être réglé sur « FC3 (Half On) ».
[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW → SusPedal → FC3 (Half On)
Cependant, si vous contrôlez la fonction Half Damper à l'aide de messages de changement de commande en provenance d'un périphérique MIDI externe, il n'est pas nécessaire de modifier le paramètre SusPedal.

Réglages : TIME : 0 ~ 127
LVL/SW (Level/Switch) : 0 ~ 127 ou on/off

NOTE Pour plus de détails sur l' AEG, reportez-vous à la page 114.

[SF4] KEY FLW (Key Follow) (Suivi de notes)

Cet écran vous permet de définir l'effet Key Follow pour l'amplitude, c'est-à-dire la manière dont le volume de l'élément et de son AEG réagissent aux notes particulières (ou à la plage d'octaves) que vous jouez.

LevelSens (Level Sensitivity) (Sensibilité au niveau)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le volume de l'élément sélectionné. Un réglage de C3 pour Center Key est utilisé comme paramètre de base.
Un réglage positif diminue le niveau de sortie des notes basses et augmente celui des notes hautes. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -200 ~ 0 ~+200

▶ CenterKey (Note centrale)

Ce paramètre indique que la note centrale de la sensibilité au niveau est C3. Sur la note C3, le volume (niveau) reste inchangé. Pour les autres notes jouées, le volume varie en fonction de la note en question et du réglage Level Sensitivity. Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit que d'un affichage ; il est impossible de modifier la valeur.

EGTimeSens (EG Time Sensitivity) (Sensibilité au temps de l'EG)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les paramètres de temps de l'AEG pour l'élément sélectionné. Le paramètre Center Key (paramètre suivant) est utilisé comme amplitude de base pour ce paramètre. Lorsque la valeur est positive, l'amplitude des notes basses change lentement, tandis que celle des notes hautes change plus rapidement. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse.

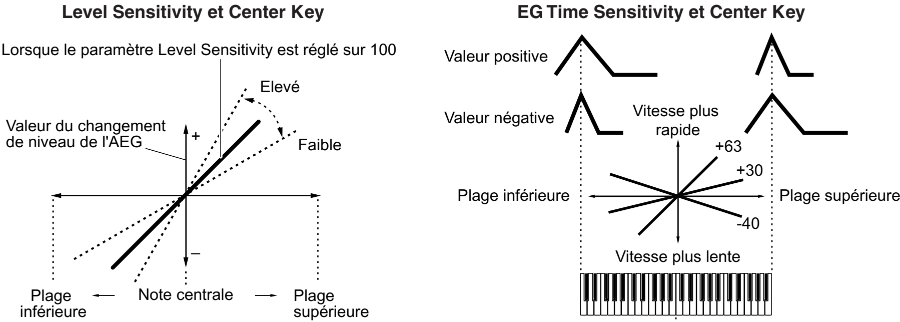
Réglages : -64 ~ 0 ~ +63

▶ CenterKey (Note centrale)

Définit la note ou hauteur de ton centrale de l'effet Key Follow sur l'AEG. En fonction du paramètre EG Time Sensitivity (ci-dessus), plus les notes que vous jouez sont éloignées de la touche centrale, plus le générateur d'enveloppe d'amplitude dévie longtemps de la norme.
Lorsque la note centrale est jouée, l'AEG se comporte en fonction de ses réglages réels. Les caractéristiques de variation d'amplitude des autres notes varient proportionnellement aux réglages EGTime.

Réglages : C -2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir la note centrale directement sur le clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.



[SF5] SCALE (Amplitude Scaling) (Echelle d'amplitude)

Le paramètre Amplitude Scaling contrôle le niveau de sortie (défini dans l'écran [F4] AMP → [SF1] LVL /PAN) en fonction des positions des notes sur le clavier. Vous pouvez diviser le clavier en quatre points de rupture et leur attribuer différentes valeurs de décalage sur l'échelle d'amplitude. Reportez-vous à l'exemple de réglage à la page 147.

Réglages : BREAK POINT 1 ~ 4 : C-2 ~ G8

Réglages : OFFSET 1 ~ 4 : -128 ~ 0 ~ +127

NOTE Vous pouvez également définir le point de rupture directement à partir du clavier, en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

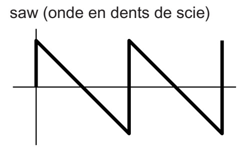
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator) (Oscillateur basse fréquence)

Cet écran vous offre un jeu complet de commandes de l'OBF pour chaque élément individuel. L'OBF peut servir à créer un effet de vibrato, de wah, de trémolo et d'autres effets spéciaux. Il suffit pour cela de l'appliquer aux paramètres de hauteur de ton, de filtre et d'amplitude.

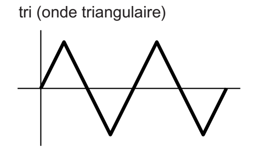
Wave (Onde)

Sélectionne la forme d'onde de l'OBF utilisée pour modifier le son.
Réglages : saw, tri, squ

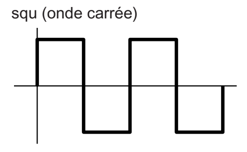
saw (onde en dents de scie)



tri (onde triangulaire)



squ (onde carrée)

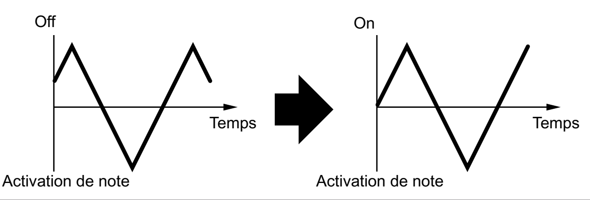


Speed (Vitesse)

Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.
Réglages : 0 ~ 63

KeyOnReset (Réinitialisation de l'activation des notes)

Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée.
Réglages : off, on



KeyonDelay (Retard d'activation de note)

Détermine le temps de retard entre le moment où vous jouez une note sur le clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long.
Réglages : 0 ~ 127

PMod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)

Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la hauteur du son. Plus la valeur est importante, plus la modulation est importante.
Réglages : 0 ~ 127

FMod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)

Définit la profondeur selon laquelle la forme d'onde de l'OBF fait varier (module) la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est importante, plus la modulation du filtre est importante.
Réglages : 0 ~ 127

AMod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définit la profondeur selon laquelle la forme d'onde de l'OBF fait varier (module) l'amplitude ou le volume du son. Plus la valeur est importante, plus la modulation de l'amplitude est importante.
Réglages : 0 ~ 127

FadeInTime (Temps d'ouverture par fondu sonore)

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le temps de retard d'activation de note écoulé).
Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture par fondu sonore est lente.
Réglages : 0 ~ 127

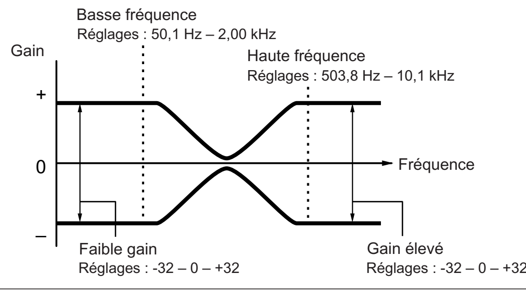
[F6] EQ (Egaliseur)

Type

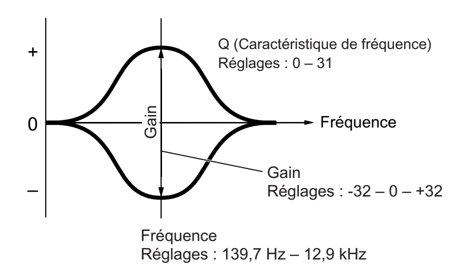
Détermine le type d'égaliseur. Ce synthétiseur propose un vaste choix de types d'égaliseur, qui peuvent servir non seulement à améliorer le son d'origine, mais aussi à modifier complètement le caractère du son. Les paramètres et réglages disponibles dépendent du type d'égaliseur sélectionné.
Réglages : EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru

EQ L/H (Low/High) .... C'est un égaliseur « en plateau », qui combine des bandes distinctes de haute et basse fréquences.
P.EQ (Parametric EQ)............ L'égaliseur paramétrique sert à atténuer ou accentuer les niveaux (gain) du signal autour de la fréquence. Ce type d'égaliseur possède 32 réglages « Q » différents, qui définissent la largeur de bande de fréquence de l'égaliseur.
boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB)
Grâce à ces paramètres, il est possible d'accentuer le niveau de l'ensemble du signal de 6 dB, 12 dB et 18 dB, respectivement.
thru .... Si vous sélectionnez ce réglage, les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est pas affecté.

En cas de réglage sur EQ L/H



En cas de réglage sur P.EQ



Drum Voice Edit (Edition de voix de batterie)

Lorsque vous sélectionnez une voix de batterie, les paramètres Voice Edit sont divisés en paramètres Common Edit (paramètres communs à toutes les touches, jusqu'à 73) et Element Edit (paramètres de touches individuelles).

Common Edit	**[VOICE] → sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → [COMMON]**

Ces paramètres permettent d'apporter des modifications globales (ou communes) à toutes les touches de la voix de batterie sélectionnée.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Nom)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 128.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'égaliseur principal)	
[SF5] OTHER (Autre)	
[F2] OUTPUT (Sortie)	
Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129. Les deux paramètres suivants sont en outre disponibles.	
InsRevSend (Insertion Reverb Send) (Envoi de l'insertion vers la réverbération)	Détermine le niveau d'envoi de l'ensemble de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de réverbération. **Réglages :** 0 ~ 127
InsChoSend (Insertion Chorus Send) (Envoi de l'insertion vers le chœur)	Détermine le niveau d'envoi de l'ensemble de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de chœur. **Réglages :** 0 ~ 127
NOTE Les paramètres ne peuvent pas être réglés de manière indépendante pour chaque touche de batterie. NOTE Pour les voix normales, les valeurs sont fixées à 127 (maximum).	
[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
[SF1] TYPE	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129.
[SF2] LIMIT (Limite)	
[SF3] PLAY FX (Effet de reproduction)	
[F4] CTL SET (Controller Set) (Jeu de contrôleurs)	
Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 131. Veuillez noter que le paramètre Element Switch n'est pas disponible dans le mode Drum Voice Common Edit.	
[F6] EFFECT (Effet)	
Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 133. La seule différence est que « KEY : OUT » apparaît dans l'écran [SF1] CONNECT au lieu de « EL : OUT » (dans Normal Common Effect).	

Key Edit	**[VOICE] → sélection d'une voix de batterie → [EDIT] → sélection d'une touche**

Ces paramètres permettent d'éditer les touches individuelles qui constituent une voix de batterie.

[F1] OSC (Oscillateur)	
[SF1] WAVE (Onde)	Cet écran vous permet de sélectionner l'onde ou la voix normale souhaitée utilisée pour la touche de batterie individuelle.
Type	Détermine s'il faut utiliser une onde ou une voix normale pour la touche sélectionnée. Utilisez également les paramètres Bank, Number et Category pour spécifier l'onde ou la voix normale souhaitée. **Réglages :** pre wav (Onde prédéfinie), voice NOTE Lorsque vous réglez le type sur « voice », certains paramètres du mode Drum Voice Edit ne peuvent pas être édités.
ElementSw (Element Switch) (Sélecteur d'élément)	Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « pre wav ». Il détermine si la touche actuellement sélectionnée est activée ou non, c'est-à-dire si l'onde sélectionnée pour la touche est active ou non. **Réglages :** on, off
Bank (Banque)	Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « voice ». Il est possible de sélectionner n'importe quelle banque de voix normales. NOTE Les voix plug-in ne peuvent pas être sélectionnées pour les touches de batterie.
Number (Numéro)	Définit le numéro d'onde/de la voix. Le numéro varie en fonction du type sélectionné. Pour plus de détails sur les ondes et voix disponibles, reportez-vous à la Liste des données fournie à part. **Réglages :** Lorsque Type est réglé sur « pre wav » : 001 ~ 1935 Lorsque Type est réglé sur « voice » : 001 ~ 128
Category (Catégorie)	Sélectionne la catégorie de l'onde ou de la voix normale. Si vous passez à une autre catégorie, la première onde ou voix normale de cette catégorie est sélectionnée. NOTE Pour plus d'informations sur les catégories, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

[SF2] OUTPUT (Sortie)		Cet écran vous permet de définir certains paramètres de sortie pour la touche de batterie sélectionnée.
	InsEFOut (Insertion Effect Output) (Sortie d'effet d'insertion)	Détermine quel effet d'insertion (A ou B) est utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche spécifique. **Réglages :** thru, insA (Effet d'insertion A), insB (Effet d'insertion B)
	RevSend (Reverb Send) (Envoi de réverbération)	Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Un réglage de « 0 » n'entraîne aucune réverbération du son de la touche de batterie. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ». **Réglages :** 0 ~ 127
	ChoSend (Chorus Send) (Envoi de chœur)	Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Un réglage de « 0 » n'entraîne aucun effet de chœur sur le son de la touche de batterie. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ». **Réglages :** 0 ~ 127
	OutputSel (Output Select) (Sélection de la sortie)	Définit la (les) sortie(s) spécifique(s) pour le signal d'une touche de batteroe individuelle. Vous pouvez envoyer le signal de sortie de chaque touche de batterie individuelle via une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. Ce paramètre n'est disponible que lorsque Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ». **Réglages :** Voir page 49.
[SF5] OTHER (Autre)		Cet écran vous permet de définir divers paramètres déterminant la manière dont les notes individuelles de la voix de batterie réagissent aux données du clavier et MIDI.
	AssignMode (Mode d'attribution)	Lorsque ce paramètre est réglé sur « single », il est impossible de reproduire deux fois la même note. C'est utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour permettre la reproduction de chaque occurrence de la même note, réglez ce paramètre sur « multi ». **Réglages :** single, multi
	RcvNoteOff (Receive Note Off) (Réception de désactivation de note)	Détermine si la touche de batterie sélectionnée réagit ou non aux messages MIDI de désactivation de note. **Réglages :** off, on NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre Type (écran [F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
	AlternateGroup (Groupe alternatif)	Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons de batterie ne peuvent pas être reproduits physiquement en même temps. C'est le cas notamment des sons de batterie couplés. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée de touches en les attribuant au même groupe alternatif. Il est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous pouvez également sélectionner « off » si vous souhaitez permettre la reproduction simultanée de sons. **Réglages :** off, 1 ~ 127 NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre Type (écran [F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
[F2] PITCH		
[SF1] TUNE (Accord)		Cet écran vous permet de définir divers paramètres liés à la hauteur de ton pour la touche sélectionnée.
	Coarse (Brut)	Détermine la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie (ou voix normale) par demi-tons. **Réglages :** -48 ~ +48 NOTE Si une voix normale a été affectée à la touche, ce paramètre règle la position de sa note (et non de sa hauteur) par rapport à la note C3.
	Fine (Fin)	Règle avec précision la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie (ou voix normale). **Réglages :** -64 ~ +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)		Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre Type (écran [F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
	Pitch (Hauteur de ton)	Détermine la manière dont la hauteur de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez fort, plus la hauteur est élevée. Pour les valeurs négatives, plus vous jouez fort, plus la hauteur de ton est basse. **Réglages :** -64 ~ +63
[F3] FILTER (Filtre)		
[SF1] CUTOFF (Coupure)		Ce synthétiseur vous permet d'appliquer un filtre passe-bas et un filtre passe-haut à chaque touche de batterie individuelle, ce qui vous donne un contrôle sonore exceptionnellement précis et complet de la voix de batterie. **Réglages :** Ce paramètre est disponible lorsque Type est réglé sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.
	LPFCutoff (Coupure du LFP)	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas. **Réglages :** 0 ~ 255
	LPFReso (Résonance du LFP)	Définit la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. **Réglages :** 0 ~ 127
	HPFCutoff (Coupure du HPF)	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut. **Réglages :** 0 ~ 255
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)		Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre Type (écran [F1] OSC → [SF1] WAVE) est réglé sur « pre wav ».
	LPFCutoff (Coupure du LFP)	Définit la sensibilité de la fréquence de coupure du filtre passe-bas à la vélocité. Dans le cas de réglages positifs, plus vous appuyez avec force sur le clavier, plus la fréquence de coupure est élevée. Dans le cas de réglages négatifs, plus vous jouez fort, plus la fréquence de coupure est faible. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63

[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan) (Niveau/Panoramique)	Cet écran vous permet non seulement d'effectuer des réglages de niveau et de panoramique de base pour le son de chaque touche de batterie individuelle, mais il vous propose également des paramètres précis inhabituels permettant d'affecter la position panoramique.
Level	Définit le niveau de sortie de la touche de batterie sélectionnée (onde). Ce paramètre vous permet d'effectuer des réglages précis de l'équilibre des divers sons de la voix de batterie. **Réglages :** 0 ~ 127
Pan	Définit la position panoramique stéréo de la touche de batterie sélectionnée (onde). Ce réglage sert également de position panoramique de base pour les paramètres Alternate et Random. **Réglages :** L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)
AlternatePan (Panoramique alternatif)	Définit l'étendue du balayage de la note alternativement à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. **Réglages :** L64 ~ 0 ~ R63 NOTE Ce paramètre est disponible lorsque Type est réglé sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.
RandomPan (Panoramique aléatoire)	Définit l'étendue du balayage aléatoire de la note à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale. **Réglages :** 0 ~ 127 NOTE Ce paramètre est disponible lorsque Type est réglé sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)	
Level (Niveau)	Détermine la sensibilité du niveau de sortie du générateur d'enveloppe d'amplitude à la vélocité. Des réglages positifs entraînent une augmentation du niveau de sortie lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Des valeurs négatives produisent l'effet inverse. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)	
AttackTime (Temps d'attaque)	**Réglages :** 0 ~ 127
Decay1Time (Temps de chute 1)	**Réglages :** 0 ~ 127
Decay1Lvl (Niveau de chute 1)	**Réglages :** 0 ~ 127
Decay2Time	**Réglages :** 0 ~ 126, hold **Decay2Time=0 – 126**: Niveau, Niveau d'attaque, Niveau de chute 1, Temps, Temps d'attaque, Temps de chute 1, Temps de chute 2, Activation de note **Decay2Time=hold**: Niveau, Niveau d'attaque, Niveau de chute 1, Temps, Temps d'attaque, Temps de chute 1, Temps de chute 2, Activation de note
[F6] EQ (Egaliseur)	

Identique au mode Normal Voice Element Edit. Voir page 139.

NOTE Ce paramètre est disponible lorsque Type est réglé sur « pre wav » dans l'écran [F1] OSC → [SF1] WAVE.

Plug-in Voice Edit (Edition de viox plug-in)

Ces paramètres sont globalement les mêmes que ceux du mode Normal Voice Edit. Contrairement aux voix normales, les voix plug-in n'ont qu'un seul élément à éditer.

NOTE En fonction de la carte plug-in que vous utilisez, certains paramètres décrits ici peuvent ne pas être disponibles. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

NOTE Pour plus de détails sur la gamme de cartes plug-in actuellement disponible, reportez-vous à la page 99.

Common Edit	[VOICE] → sélection d'une voix plug-in → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Nom)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 128.
[SF2] PLY MODE (Play mode) (Mode Lecture)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 128. Veuillez noter que le paramètre Micro Tuning n'est pas disponible dans le mode Plug-in Voice Common Edit.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'EQ principal)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129.
[SF4] PORTA (Portamento)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129. Veuillez noter que les paramètres Portamento Mode, Time Mode et Legato Slope ne sont pas disponibles dans le mode Plug-in Voice Common Edit.
[SF5] OTHER (Autre)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129. Contrairement au mode Normal Voice Edit, il est impossible de régler les plages supérieure et inférieure indépendamment l'une de l'autre.
[F2] OUTPUT (Sortie)	
Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129.	
[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
[SF1] TYPE	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 131.
[SF2] LIMIT (Limite)	
[SF3] PLAY FX (Effet de reproduction)	
[F4] CTL SET (Controller Set) (Jeu de contrôleurs)	
[SF1] SET1/2 (Jeu 1/2)	Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 131. Veuillez noter que le paramètre Element Switch n'est pas disponible dans le mode Plug-in Voice Common Edit.
[SF2] MW (Modulation Wheel) (Molette de modulation)	Cet écran vous permet de définir la manière dont la voix plug-in réagit à la molette de modulation, en modifiant la profondeur de contrôle du filtre, la hauteur et l'amplitude (volume).
Filter (Filtre)	Définit la profondeur de contrôle de la molette de modulation sur la fréquence de coupure du filtre. Des valeurs négatives produisent un fonctionnement inverse de la molette de modulation (autrement dit, le déplacement de la molette vers le haut réduit la modulation). **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur)	Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la modulation de la hauteur de ton. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)	Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la modulation de la coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)	Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation sur la modulation de l'amplitude. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
[SF3] AT (After Touch) (Modification ultérieure)	Ce synthétiseur vous propose un jeu complet de commandes de modification ultérieure des voix plug-in, ce qui vous permet de modifier les valeurs de hauteur et de filtre et de créer des effets de modulation (hauteur, filtre et amplitude), simplement en appuyant sur les touches avec force.
Pitch (Hauteur de ton)	Définit la profondeur du contrôle de la modulation ultérieure du clavier sur la hauteur. Vous pouvez régler une valeur allant jusqu'à deux octaves (en demi-tons). **Réglages :** -24 ~ 0 ~ +24
Filter (Filtre)	Définit la profondeur du contrôle de la modification ultérieure du clavier sur la fréquence de coupure du filtre. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur)	Définit la profondeur du contrôle de la modification ultérieure du clavier sur la modulation de la hauteur de ton. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)	Définit la profondeur du contrôle de la modification ultérieure du clavier sur la modulation de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127

AMod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)	Définit la profondeur du contrôle de la modification ultérieure du clavier sur la modulation de l'amplitude. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur du contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
[SF4] AC (Assignable Control) (Contrôleur attribuable)	Cet écran vous permet d'attribuer des numéros de changement de commande MIDI (tels que Src) et de déterminer dans quelle mesure les contrôleurs attribués affectent le filtre et les effets de modulation (hauteur, filtre et amplitude).
Src (Source)	Détermine le numéro de changement de commande MIDI utilisé pour contrôler le filtre, PMod, FMod et AMod. **Réglages :** 0 ~ 95
Filter (Filtre)	Détermine la profondeur du contrôle des numéros de changement de commande (sélectionnés dans le paramètre Src ci-dessus) sur la fréquence de coupure du filtre. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur)	Détermine la profondeur de contrôle des messages de changement de commande (définis dans le paramètre Src ci-dessus) sur la modulation de hauteur. Plus le réglage est élevé, plus la profondeur de contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)	Détermine la profondeur du contrôle des messages de changement de commande (définis dans le paramètre Src ci-dessus) sur la modulation de coupure du filtre. Plus le réglage est élevé, plus la profondeur de contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)	Détermine la profondeur de contrôle des messages de changement de commande (définis dans le paramètre Src ci-dessus) sur la modulation de l'amplitude. Plus le réglage est élevé, plus la profondeur de contrôle est importante. **Réglages :** 0 ~ 127

[F6] EFFECT (Effet)

Identique au mode Normal Voice Common Edit. Voir page 133.
Veuillez noter que les réglages EL : OUT ne sont pas disponibles dans l'écran [SF1] CONNECT et que le réglage parallèle (Insertion Connection) n'est pas disponible dans l'écran [SF1] CONNECT.

Element Edit

[VOICE] → sélection d'une voix plug-in → [EDIT] → sélection d'un élément

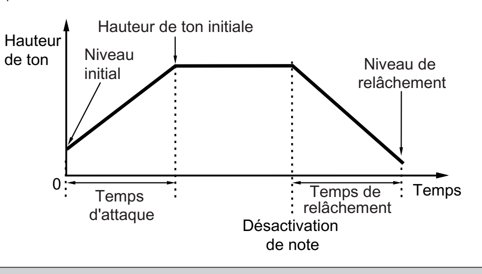
[F1] OSC (Oscillator) (Oscillateur)

[SF1] WAVE (Onde)	Cet écran vous permet de sélectionner la voix enregistrée sur carte de votre choix utilisée pour l'élément de la voix plug-in. N'oubliez pas qu'une voix plug-in ne possède qu'un seul élément.
Bank (Banque)	Détermine la banque de la voix enregistrée sur carte. **Réglages :** Ces réglages dépendent de la carte plug-in utilisée ; reportez-vous au mode d'emploi correspondant pour plus de détails.
Number (Numéro)	Détermine le numéro de la voix enregistrée sur carte. **Réglages :** Ces réglages dépendent de la carte plug-in utilisée ; reportez-vous au mode d'emploi correspondant pour plus de détails.
[SF5] OTHER (Autre)	
VelocityDepth (Profondeur de vélocité)	Détermine la sensibilité de la voix plug-in à la vélocité. Pour des valeurs élevées, plus vous jouez fort, plus le volume de la voix est important. **Réglages :** 0 ~ 127
VelocityOffset (Décalage de vélocité)	Ce réglage vous permet de spécifier une valeur de décalage pour Velocity Depth (ci-dessus). Autrement dit, vous pouvez augmenter la vélocité relative (ou le niveau) de la voix d'une valeur déterminée de manière à ce que toutes les notes jouées aient cette vélocité supplémentaire. **Réglages :** 0 ~ 127
NoteShift (Glissement de note)	Détermine la valeur de transposition de la voix plug-in ou la valeur (en demi-tons) en fonction de laquelle la hauteur de ton est augmentée ou diminuée. La plage de hauteur de ton est de deux octaves, vers le haut ou le bas. **Réglages :** -24 ~ 0 ~ +24

[F2] PITCH (Hauteur de ton)

Cet écran vous permet d'effectuer divers réglages de temps et de niveau pour le PEG, qui déterminent la manière dont la hauteur de la voix plug-in varie dans le temps.
Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	
LEVEL	Initial level	---	---	---	Release level	---



[F3] FILTER

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency) (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63

[F4] NATIVE (Natif)

Grâce à l'installation d'une carte plug-in sur le synthétiseur, vous pouvez créer une voix plug-in en éditant à la fois des paramètres natifs (paramètres exclusifs à cette carte) et des paramètres uniques (spécialement liés au synthétiseur).
En appuyant sur [F4], vous accédez aux paramètres natifs de la carte plug-in. Les paramètres varient en fonction de la carte plug-in utilisée. Pour plus de détails sur chaque paramètre et ses fonctions, reportez-vous au mode d'emploi ou à l'aide en ligne de votre carte plug-in.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator) (Oscillateur basse fréquence)

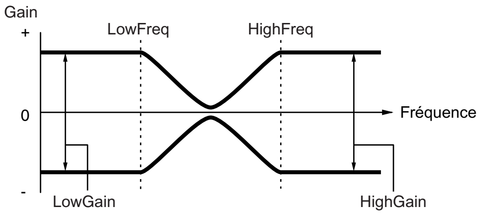
Cet écran vous permet de définir les paramètres de base de l'OBF afin de moduler la hauteur de ton et créer ainsi un effet de vibrato et d'autres effets spéciaux.

Speed (Vitesse)	Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Des valeurs positives augmentent le vitesse et des valeurs négatives la réduisent. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
Delay (Retard)	Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Les valeurs positives augmentent le retard et les valeurs négatives le réduisent. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur)	Définit le degré de contrôle de la forme d'onde de l'OBF sur la hauteur. Les valeurs positives augmentent le degré de contrôle et les valeurs négatives le réduisent. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63

[F6] EQ (Egaliseur)

Cet écran vous permet d'appliquer des réglages d'égalisation à la voix plug-in. C'est un égaliseur en plateau à doubles bandes, l'une pour les hautes fréquences et l'autre pour les basses.

NOTE Pour plus de détails sur l'EQ, reportez-vous à la page 119.



LowFreq (Low Frequency) (Basse fréquence)	Définit le point de plateau des basses fréquences. Le niveau des signaux inférieurs à cette fréquence est accentué ou atténué de la valeur du paramètre LowGain. **Réglages :** 32 Hz ~ 2,0 kHz
LowGain (Low Gain) (Faible gain)	Détermine le degré d'accentuation/atténuation à appliquer aux signaux dont la fréquence est inférieure à LowFreq. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
HighFreq (High Frequency) (Haute fréquence)	Définit le point de plateau des hautes fréquences. Le niveau des signaux supérieurs à cette fréquence est accentué ou atténué de la valeur du paramètre HighGain. **Réglages :** 500 Hz ~ 16,0 kHz
HighGain (High Gain) (Gain élevé)	Définit le degré d'accentuation/atténuation des signaux dont la fréquence est supérieure au paramètre HighFreq. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63

Mode Voice Job (Tâche de voix)

[VOICE] → sélection d'une voix → [JOB]

Le mode Voice Job propose plusieurs opérations de base, telles que Initialize et Copy. Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres de voix. Elle vous également d'initialiser sélectivement certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque élément/touche de percussion, etc. C'est très utile lors de la création d'une voix entièrement nouvelle.

Type de paramètre à initialiser	All : Toutes les données des modes Common Edit et Element (Key) Edit Common : Données du mode Common Edit EL (1-4) : Données des paramètres Element Edit correspondants Si l'option « without Wave » est cochée, les ondes attribuées aux éléments (touches) ne sont pas initialisées. NOTE Si vous voulez pouvoir sélectionner « Common », « EL » ou « without Wave », la case « ALL » doit être désélectionnée. NOTE Si vous cochez la case alors qu'une voix de batterie est sélectionnée, vous pouvez sélectionner une touche de batterie spécifique.

[F2] RECALL (Edit Recall) (Rappel d'édition)

Si vous éditez une voix et sélectionnez une autre voix sans enregistrer la voix éditée, toutes les modifications apportées seront perdues. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour restaurer la voix éditée avec les dernières modifications.

[F3] COPY (Copier)

Voix source

```
VOICE  JOB        USR1:001[Gt:Unplugged ]
Copy  PRE1:001[Ap:S700Nm1Tw ]
                      Type:   Common
      Current         Type:   Common
                    PRESS [ENTER] TO EXEC.
 INIT  RECALL  COPY  BULK
```

Voix de destination (voix actuellement sélectionnée)

Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres Common et Element/Drum Key d'une voix quelconque dans celle que vous éditez. C'est particulièrement utile si vous créez une voix et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre voix.

Type de données à copier
Common : Données du mode Common Edit
Element (1-4) : Données des paramètres Element Edit correspondants
Key C0-C6 : Données des paramètres Key Edit correspondants

Procédure de copie

1. Sélectionnez la voix source.
Lorsque « Current » est sélectionné dans Source Voice (Voix source), la voix source est identique à la voix de destination. Si vous souhaitez copier un élément dans un autre élément de la même voix, sélectionnez « Current ».
2. Sélectionnez la voix de destination (voix actuelle).
Si le type de la voix source (normale/batterie/plug-in) diffère de celui de la voix en cours d'édition (destination), vous ne pourrez copier que les paramètres communs.
3. Si « Element » ou « Key » est sélectionné dans Source Voice, sélectionnez la partie/touche à copier dans la voix de destination.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages de tous les paramètres édités pour la voix actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre instrument MIDI en vue de l'archivage des données.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 126.

NOTE Pour pouvoir exécuter le transfert des données en bloc, vous devez régler correctement le numéro du périphérique MIDI, en procédant comme suit : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Mode Voice Store (Stockage de voix)

[VOICE] → sélection d'une voix → [STORE]

Cette fonction vous permet d'enregistrer dans la mémoire utilisateur la voix éditée.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 50 de la section Guide rapide.

Informations complémentaires

Liste des accords micro

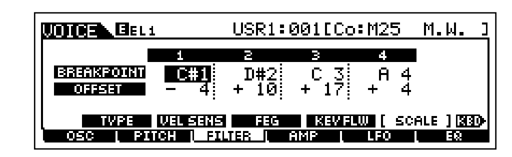
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (page 128)

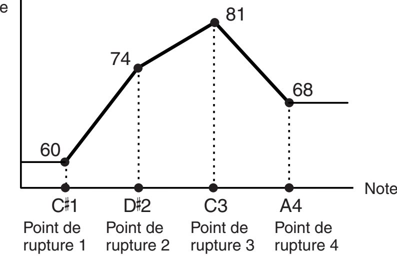
M.TuningNo. (Numéro d'accord micro)	Type	M.TuningRoot (Note fondamentale de l'accord micro)	Remarques
00	**Equal Temp** (Equal temperament) (Gamme classique)	--	L'accord de « compromis » le plus répandu pendant l'essentiel de ces 200 dernières années de musique occidentale. Disponible sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave et la musique peut être jouée dans n'importe quelle gamme avec les mêmes relations de hauteur de ton. Cependant, aucun des intervalles n'est parfaitement dans le ton.
01	**PureMaj** (Pure major) (Majeure pure)	C ~ B	Cet accord est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (notamment la tierce majeure et la quinte parfaite) de la gamme majeure sont purs. Cela signifie que d'autres intervalles ne sont dès lors pas dans le ton. Vous devez spécifier la gamme (C~B) dans laquelle vous jouez.
02	**PureMin** (Pure minor) (Mineure pure)	C ~ B	Similaire au ton majeur pur, mais conçu pour la gamme mineure.
03	**Werckmeist** (Werckmeister)	C ~ B	Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a conçu cet accord de manière à pouvoir utiliser les instruments à clavier dans n'importe quelle note. Chaque note a un caractère unique.
04	**Kirnberger**	C ~ B	Johann Philipp Kirnberger, compositeur du 18ème siècle, a créé cette gamme tempérée afin de pouvoir jouer dans n'importe quelle note.
05	**Vallot&Yng** (Vallotti & Young)	C ~ B	Francescatonio Vallotti et Thomas Young (tous deux du milieu des années 1700) ont conçu cet ajustement de l'accord pythagoricien dont les six premières quintes sont abaissées du même degré.
06	**1/4 Shift** (Transposition d'1/4)	--	C'est la gamme tempérée normale transposée de 50 centièmes.
07	**1/4 tone**	--	Vingt-quatre notes par octave, avec un écart identique. (Les octaves sont distantes de 24 notes les unes par rapport aux autres.)
08	**1/8 tone**	--	Quarante-huit notes par octave, avec un écart identique. (Les octaves sont distantes de 48 notes les unes par rapport aux autres.)
09	**Indian**	--	Conçu pour la musique indienne (touches blanches uniquement).
10	**Arabic 1**	C ~ B	Conçu pour la musique arable.
11	**Arabic 2**		
12	**Arabic 3**		

Exemple de réglage de l'échelle du filtre

[VOICE] → [EDIT] → sélection d'un élément → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (page 137)

La meilleure manière de comprendre le paramètre Filter Scaling (Echelle du filtre) est de prendre un exemple. Pour les réglages affichés dans l'exemple d'écran ci-dessous, la valeur de base de la fréquence de coupure est 64 et les différentes valeurs de décalage aux points de rupture sélectionnés modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de la fréquence de coupure sont représentées dans le graphique ci-dessous. La fréquence de coupure varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.

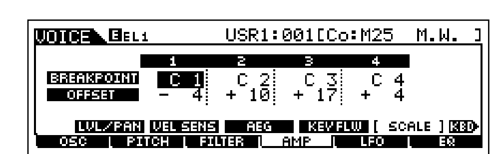


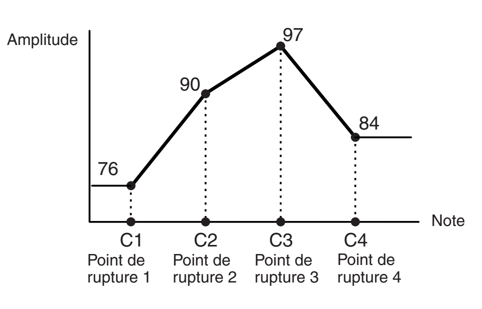


Exemple de réglage de l'échelle d'amplitude

[VOICE] → [EDIT] → sélection d'un élément → [F4] AMP → [SF5] SCALE (page 138)

La meilleure manière de comprendre le paramètre Amplitude Scaling (Echelle d'amplitude) est d'utiliser un exemple.
Pour les réglages présentés dans l'exemple ci-dessus, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est 80 et les diverses valeurs de décalage aux points de rupture modifient cette valeur de base en conséquence. Les modifications spécifiques de l'amplitude sont représentées dans le graphique ci-dessous. L'amplitude varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, comme illustré.



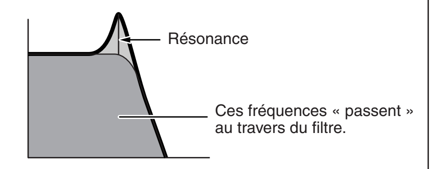


Liste des types de filtre

[VOICE] → [EDIT] → sélection d'un élément → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (page 135)

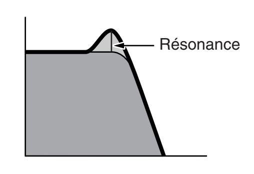
LPF24D (Filtre passe-bas numérique de 24 dB/oct)

Filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct avec un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A (ci-après), ce filtre peut produire un effet de résonance plus prononcé.



LPF24A (Filtre passe-bas analogique de 24 dB/oct)

Filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthèse analogique à 4 pôles.

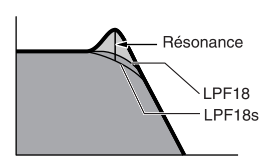


LPF18 (filtre passe-bas de 18 dB/oct)

Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles

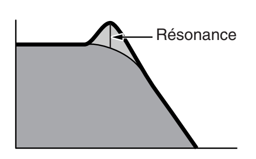
LPF18s (Filtre passe-bas décalé de 18 dB/oct)

Filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles Ce filtre a une pente de coupure plus douce que le type LPF18.



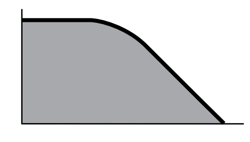
LPF12 (filtre passe-bas de 12 dB/oct)

Filtre passe-bas de 12 dB/oct. Ce filtre est conçu pour être utilisé en association avec un filtre passe-haut.



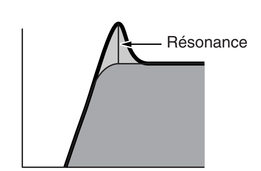
LPF6 (filtre passe-bas de 6 dB/oct)

Filtre passe-bas de 6 dB/oct à 1 pôle. Pas de résonance. Ce filtre est conçu pour être utilisé en association avec un filtre passe-haut.



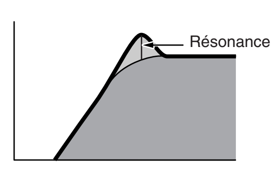
HPF24D (Filtre passe-haut numérique de 24 dB/oct)

Filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct avec un son numérique caractéristique. Ce filtre peut produire un effet de résonance prononcé.

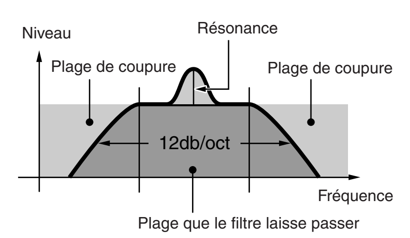


HPF12 (Filtre passe-haut de 12 dB/oct)

Filtre passe-haut dynamique de 12 dB/oct

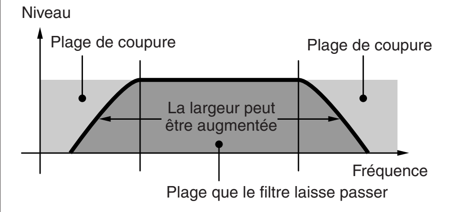


BPF12D (Filtre passe-bande numérique de 12dB/oct)

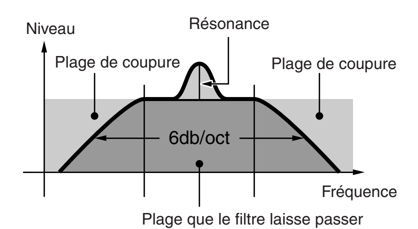


BPFw (Filtre passe-bande large)

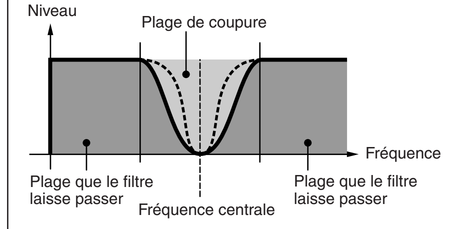
BPF de 12 dB/oct qui combine des filtres HPF et LPF afin de permettre des réglages de largeur de bande plus larges.



BPF6 (Filtre passe-bande de 6 dB/oct)

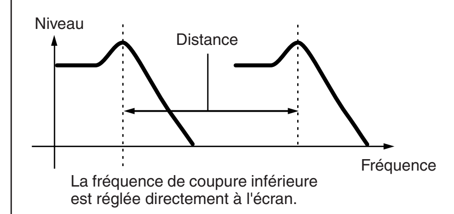


BEF12 (Filtre d'élimination de bande de 12 dB/oct)
BEF6 (Filtre d'élimination de bande de 6 dB/oct)



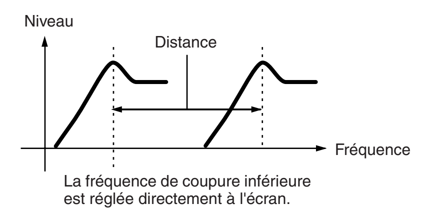
Dual LPF (Filtre passe-bas double)

Deux filtres passe-bas de 12 dB/oct connectés en parallèle.



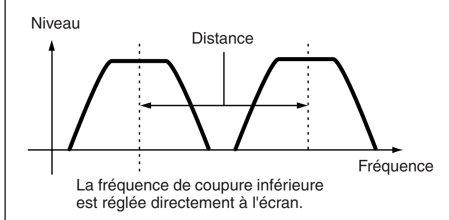
Dual HPF (Filtre passe-haut double)

Deux filtres passe-haut de 12 dB/oct connectés en parallèle.



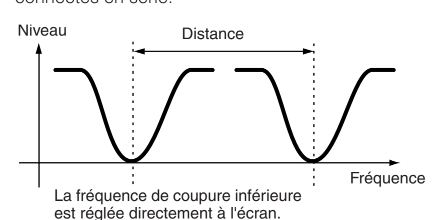
Dual BPF (Filtre passe-bande double)

Deux filtres passe-bande de 6 dB/oct connectés en parallèle.



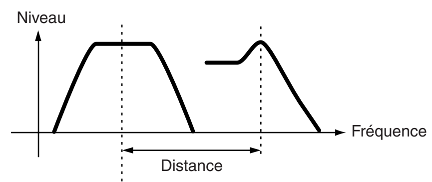
Dual BEF (Filtre d'élimination de bande double)

Deux filtres d'élimination de bande de 6 dB/oct connectés en série.



LPF12 + BPF6 (filtre passe-bas de 12 dB/oct + filtre passe-bande de 6 dB/oct)

Combinaison de filtre passe-bas et de filtre passe-haut.



La fréquence de coupure inférieure est réglée directement à l'écran.

thru (contournement)

Les filtres sont ignorés et le signal n'est pas affecté du tout.

Mode Performance

Mode Performance Play (Reproduction de performance)

[PERFORM] → sélection d'une performance

Le mode Performance Play vous permet d'effectuer diverses opérations d'édition générales sur la performance sélectionnée. Pour procéder à des opérations d'édition plus précises et complètes, utilisez le mode Performance Edit.

NOTE Les paramètres qui portent le même nom dans les modes Performance Play et Performance Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

[F1] PLAY (Lecture)	
TCH (Transmit Channel) (Canal de transmission)	Identique au mode Voice Play. Ces paramètres sont disponibles en modes Voice et Performance, quelle que soit la voix ou la performance sélectionnée.
OCT (Octave)	
ASA (ASSIGN A) (Attribution A), ASB (ASSIGN B)	
NOTE Les réglages TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) et ASB (ASSIGN B) ne s'appliquent pas à toutes les performances. De ce fait, ils ne sont pas stockés sous forme de performance individuelle en mode Performance Store (page 156).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indique les valeurs obtenues par l'utilisation des curseurs de commande respectifs (portant la mention « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés. Les fonctions attribuées à ces curseurs dépendent du réglage de voix affectée à chaque partie de la performance.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) (Arpège 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez attribuer à ces touches les types d'arpèges souhaités et les rappeler à tout moment pendant votre performance au clavier. Reportez-vous à la page 39 du Guide rapide.
[F2] VOICE (Voix)	
Dans cet écran, vous pouvez sélectionner une voix pour chaque partie et déterminer la plage de notes dans laquelle elle sera jouée.	
[SF1] ADD INT (Add Internal Voice) (Ajouter une voix interne)	Appuyez sur cette touche pour attribuer une voix interne à la partie sélectionnée.
[SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice) (Ajouter une voix plug-in)	Appuyez sur cette touche pour attribuer une voix plug-in à la partie sélectionnée.
[SF3] DELETE (Supprimer)	Appuyez sur cette touche pour supprimer l'affectation de voix pour la partie sélectionnée et laisser ainsi la partie vide.
[SF4] LIMIT L (Note Limit Low) (Limite de note inférieure)	Ce paramètre définit la note la plus grave de la plage sur laquelle la voix de la partie sélectionnée est audible. Pour définir la note, maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche désirée du clavier.
[SF5] LIMIT H (Note Limit High) (Limite de note supérieure)	Cette touche définit la note la plus aiguë de la plage sur laquelle la voix de la partie sélectionnée est audible. Pour définir la note, maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche désirée du clavier.
[F3] EFFECT (Effet)	
En appuyant sur la touche [F3] EFFECT en mode Performance Play, vous appelez le même écran EFFECT que dans le mode Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Cet écran vous permet de définir des paramètres d'effet pour la performance actuelle. Voir page 122.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Cet écran vous permet de définir les paramètres Portamento. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.	
PortaSw (Portamento Switch) (Commutateur de portamento)	Détermine si le portamento est activé ou désactivé pour toutes les parties. (Il s'agit d'un commutateur global qui écrase les réglages des parties individuelles définis sous Part Switch ci-après.) **Réglages :** off, on
PortaTime (Portamento Time) (Durée du portamento)	Définit la durée de transition de la hauteur. Ce paramètre décale le même paramètre qu'en mode Part Edit (page 152). Plus la valeur est élevée, plus le temps de transition est long. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch (Commutateur de partie)	Détermine si le portamento est activé ou désactivé pour chaque partie. Ce paramètre n'est disponible que lorsque PortaSw (ci-dessus) est activé.
[F5] EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe)	
Cet écran contient les réglages EG de base (volume et filtre) de la performance, ainsi que les réglages de résonance et de fréquence de coupure du filtre. Les réglages définis ici s'appliquent en tant que décalages aux réglages de l'AEG et du FEG dans le mode Performance Edit (pages 154, 155). Les paramètres sont les mêmes qu'en mode Voice Play. Voir page 128.	
[F6] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
Cet écran contient les réglages de base de la reproduction des arpèges, y compris les réglages Type et Tempo. Veuillez noter que le mode Performance vous permet d'activer ou de désactiver la reproduction d'arpèges pour chaque partie séparément. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Voice Play page 128) à l'exception du paramètre suivant.	
PartSw (Commutateur de partie)	Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie sélectionnée. La reproduction d'arpèges est activée pour les parties dont les cases sont cochées.

Mode Performance Edit (Edition de performance)

[PERFORM] → sélection d'une performance → [EDIT]

Les paramètres Voice Edit sont divisés en paramètres Common Edit (paramètres communs aux quatre parties) et Part Edit (paramètres de parties individuelles).

Common Edit

[PERFORM] → sélection d'une performance → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Nom)	Cet écran vous permet d'attribuer la catégorie (sous-catégorie et catégorie principale) de la performance sélectionnée et d'attribuer un nom à la performance. Ce nom peut comporter jusqu'à 10 caractères. Pour des instructions détaillées sur l'attribution d'un nom à une performance, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 128.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'EQ principal)	Détermine les valeurs de décalage de l'égaliseur principale dans l'écran [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ. Vous pouvez ajuster le niveau de chacune des quatre bandes (à l'exception de « MID »). Lorsque la touche [EQ] est activée, vous pouvez également ajuster ces réglages directement à l'aide des curseurs de commande.
[SF4] PORTA (Portamento)	Cet écran vous permet de régler les paramètres liés au mode Portamento. Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Play. Voir page 129.
[SF5] OTHER (Autre)	Cet écran vous permet d'afficher les fonctions des curseurs de commande et des paramètres associés. A l'exception de la hauteur de ton, que vous ne pouvez pas définir ici, ces paramètres sont similaires à ceux du mode Voice Edit (page 129).
[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect) (Sortie/Effet principal)	
[SF1] OUT (Output)	
Volume	Détermine le niveau de sortie de la performance sélectionnée. Vous pouvez régler le volume général tout en conservant l'équilibre entre les différentes parties. **Réglages :** 0 ~ 127
Pan (Panoramique)	Détermine la position de balayage stéréo de la performance sélectionnée. Ce paramètre décale le même paramètre qu'en mode Part Edit. Lorsque la touche [PAN/SEND] est activée, vous pouvez également ajuster ce paramètre à l'aide du curseur de commande. **Réglages :** L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite) NOTE Le réglage « C » (centre) permet de conserver les réglages de panoramique individuels de chaque partie.
RevSend (Reverb send) (Envoi de réverbération)	Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet de réverbération. Lorsque la touche [PAN/SEND] est activée, vous pouvez également ajuster ce paramètre à l'aide du curseur de commande. **Réglages :** 0 ~ 127
ChoSend (Chorus send) (Envoi de chœur)	Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet de chœur. Lorsque la touche [PAN/SEND] est activée, vous pouvez également ajuster ce paramètre à l'aide du curseur de commande. **Réglages :** 0 ~127
NOTE Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Performance, reportez-vous à la page 122.	
[SF2] MEQ (Master EQ) (Egaliseur principal)	Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la performance sélectionnée. Vous pouvez augmenter ou diminuer le niveau du signal de fréquence de chaque bande (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH).
SHAPE	Détermine si l'égaliseur utilisé est de type Shelving (En plateau) ou Peaking (En crête). L'égaliseur en crête atténue ou accentue le signal au niveau de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée. Ce paramètre est uniquement disponible pour les bandes de fréquence LOW et HIGH. **Réglages :** shelv (en plateau), peak (en crête)
FREQ (Frequency) (Fréquence)	Détermine la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain. **Réglages :** LOW : Shelving 32 Hz ~ 2,0 kHz, Peaking 63 Hz ~ 2,0 kHz LOWMID, MID, HIGHMID : 100 Hz ~ 10,0 kHz HIGH : 500 Hz ~ 16,0 kHz
GAIN	Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la fréquence sélectionnée. **Réglages :** -12dB ~ 0dB ~ +12dB
Q (Caractéristique de la fréquence)	Fait varier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. **Réglages :** 0,1 ~ 12,0
NOTE Pour plus de détails sur l'EQ, reportez-vous à la page 119.	
[SF3] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à l'effet principal.
Switch (Commutateur)	Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la performance sélectionnée. **Réglages :** off, on
Type	Détermine le type d'effet principal. **Réglages :** Reportez-vous à la liste des types d'effet dans la Liste des données fournie à part.
NOTE Les paramètres disponibles varient en fonction du type d'effet sélectionné, à l'exception des deux paramètres ci-dessus. Pour plus d'informations, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.	

[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à la fonction d'arpèges.

[SF1] TYPE	Comme dans le mode Normal Voice Common Edit. Voir page 129.
[SF2] LIMIT (Limite)	
[SF3] PLAY FX (Play Effect) (Effet de reproduction)	
[SF4] OUT CH (Output Channel) (Canal de sortie)	Dans cet écran, vous pouvez définir un canal de sortie MIDI distinct pour les données de reproduction de l'arpège, ce qui vous permet d'entendre le son des arpèges depuis un synthétiseur ou un générateur de sons externe.
OutputSwitch (Commutateur de sortie)	Lorsque OutputSwitch est activé, les données de reproduction des arpèges sont émises via MIDI. **Réglages :** on, off
TransmitCh (Canal de transmission)	Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction des arpèges. Lorsque ce paramètre est réglé sur « KbdCh », les données de reproduction d'arpèges sont produites via le canal de transmission du clavier MIDI ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). **Réglages :** 1 ~ 16, KbdCh (Canal du clavier)

[F4] CTL ASN (Controller Assign) (Attribution du contrôleur)

Vous pouvez attribuer des numéros de changement de commande aux contrôleurs répertoriés ci-dessous, ce qui vous permet d'utiliser les contrôleurs matériels du clavier pour modifier le son des périphériques MIDI externes, via les messages MIDI appropriés. Lorsque le S90 ES reçoit des données de changement de commande correspondant aux réglages effectués ici, le générateur de sons interne répond comme si les contrôleurs de l'instrument étaient utilisés.

BC (Breath Controller) (Contrôleur de souffle)	Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous appliquez la pression du souffle au contrôleur de souffle branché au connecteur BREATH.
RB (Ribbon Controller) (Contrôleur de ruban)	Le S90 ES ne possède pas de contrôleur de ruban. Il répond toutefois comme s'il avait un contrôleur de ruban en cas de réception de messages de changement de commande sur le numéro de changement de commande déterminé dans ce paramètre.
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous contrôlez les curseurs de commande 3 et 4 tandis que les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés.
FC1 (Foot Controller 1) (Contrôleur au pied 1), FC2 (Foot Controller 2)	Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous utilisez le contrôleur au pied connecté à la prise FOOT CONTROLLER.

NOTE Gardez à l'esprit que les fonctions de ces contrôleurs réglées ici ne sont pas modifiées pour le générateur de sons interne. Les attributions de contrôleurs du S90 ES lui-même dépendent des réglages des voix affectées à chaque partie.

[F5] AUDIO IN (Entrée audio)

L'entrée du signal audio depuis la prise A/D INPUT et le connecteur mLAN (lorsque la carte mLAN16E en option a été installée sur le synthétiseur) peuvent être traités en tant que parties d'entrée audio. Vous pouvez appliquer à ces parties divers paramètres tels que des réglages d'effet, tout comme pour les autres parties.

NOTE Pour plus de détails sur les parties d'entrée audio, reportez-vous à la page 118.

[SF1] OUTPUT (Sortie)	
Volume	Détermine le niveau de sortie de la partie d'entrée audio. **Réglages :** 0 ~ 127
Pan (Panoramique)	Détermine la position de balayage stéréo de la partie d'entrée audio. **Réglages :** L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)
RevSend (Envoi de réverbération)	Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. **Réglages :** 0 ~ 127
ChoSend (Envoi de chœur)	Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de chœur. **Réglages :** 0 ~ 127
DryLevel	Détermine le niveau de la partie d'entrée audio qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus). **Réglages :** 0 ~ 127

NOTE Pour plus de détails sur les connexions d'effets en mode Performance, reportez-vous à la page 122.

Mono/Stereo	Détermine la configuration du signal de la partie d'entrée audio ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono). **Réglages :** stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo .... Les canaux L et R de l'entrée audio sont utilisés. L (left) mono.... Seul le canal L de l'entrée audio est utilisé. R (right) mono . Seul le canal R de l'entrée audio est utilisé. L+R mono .... Les canaux L et R de l'entrée audio sont mixés et traités en mono.
OutputSel (Sélection de la sortie)	Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée audio. **Réglages :** Voir page 63.

[SF2] INS TYPE (Insertion Type) (Type d'insertion)	Cet écran est uniquement disponible lorsque le paramètre AD (partie A/N) est activé depuis l'écran [F6] EFFECT → [SF2] INS SW. Le type et la connexion de l'effet d'insertion appliqué à la partie A/N peuvent être réglés depuis cet écran.
InsEF Connect (Insertion Effect Connection) (Connexion de l'effet d'insertion)	Comme dans l'écran CONNECT du mode Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT). Veuillez noter que le paramètre InsEF Connect ne peut pas être réglé sur « parallel » ici. NOTE Lorsque vous sélectionnez les types d'effet de cet écran, [SF3] INS A et [SF4] INS B s'affichent et vous pouvez régler les paramètres des effets.
InsA Ctgry (Insertion A Category) (Catégorie d'insertion A) InsA Type (Insertion A Type) (Type d'insertion A)	
InsB Ctgry (Insertion B Category) InsB Type (Insertion B Type)	

NOTE Parmi les parties d'entrée audio, les effets d'insertion peuvent uniquement être appliqués à la partie A/N.

[F6] EFFECT (Effet)

Ce menu vous donne un contrôle complet de tous les effets. Pour plus de détails sur les connexions d'effet en mode Performance, reportez-vous à la page 122.

[SF1] CONNECT (Connection) (Connexion)	Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la page 122.
[SF2] INS SW (Insertion Switch) (Commutateur d'insertion)	Les effets d'insertion peuvent être appliqués à huit parties maximum. Cet écran vous permet de déterminer à quelles parties les effets d'insertion sont appliqués.
[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect) (Effet plug-in)	Cet écran vous permet de régler les paramètres liés à l'effet d'insertion plug-in lorsque la carte d'effets plug-in PLG100-VH est installée sur le synthétiseur. Pour plus de détails sur les différents paramètres, reportez-vous au mode d'emploi fourni avec la carte PLG100-VH.
[SF4] REVERB (Réverbération)	Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des types d'effets figurant dans la Liste des données fournie à part.
[SF5] CHORUS (Chœur)	

Part Edit (Edition de partie)

[PERFORM] → sélection d'une performance → [EDIT] → sélection d'une partie

Ces paramètres sont destinés à éditer les parties individuelles qui constituent une performance.
Pour basculer entre l'écran des parties 1 - 4 auxquelles les voix internes sont affectées et l'écran des parties plug-in (PLG1 - 3) auxquelles sont attribuées les voix plug-in, appuyez sur la touche [F6].

NOTE Lorsqu'une voix plug-in est attribuée à une partie de la performance sélectionnée, il est possible que certains paramètres ne soient pas disponibles en fonction de la carte plug-in installée.

[F1] VOICE (Voix)

[SF1] VOICE	
PartSw (Part Switch) (Commutateur de partie)	Détermine si chaque partie est activée ou désactivée. Dans la mesure où une performance peut contenir jusqu'à quatre parties, vous pouvez sélectionner quatre parties parmi les parties 1 - 4 et les parties plug-in 1 - 3. **Réglages :** on, off
Bank (Banque)	Détermine la banque de voix (page 30) pour chaque partie. Pour plus de détails sur la banque de voix plug-in, reportez-vous au mode d'emploi fourni avec votre carte plug-in.
Number (Numéro)	Détermine le numéro du programme de voix de chaque partie. Pour plus de détails sur le numéro du programme de la voix plug-in, reportez-vous au mode d'emploi fourni avec votre carte plug-in.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Détermine la méthode de reproduction de la voix de chaque partie — monophonique (notes individuelles uniquement) ou polyphonique (plusieurs notes). **Réglages :** mono, poly NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle une voix de batterie est affectée.
ArpSwitch (Arpeggio Switch) (Commutateur d'arpège)	Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie actuellement sélectionnée. **Réglages :** on, off
[SF3] LIMIT (Limite)	
NoteLimitH (Note Limit High) (Limite de notes supérieure)	Détermine pour chaque partie la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. La partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage spécifiée. **Réglages :** C-2~G8 NOTE Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », dans ce cas la plage de notes sera la suivante : « C-2 à C4 » et « C5 à G8 ». NOTE Vous pouvez définir la note en appuyant sur le clavier tout en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée.
NoteLimitL (Note Limit Low) (Limite de notes inférieure)	
VelLimitH (Velocity Limit High) (Limite de vélocité supérieure)	Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle chaque partie doit répondre. La partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vélocité spécifiée. **Réglages :** 1~127 NOTE Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité sera la suivante : « 1 à 34 » et « 93 à 127 ».
VelLimitL (Velocity Limit Low) (Limite de vélocité inférieure)	

[SF4] PORTA (Portamento)	Détermine les paramètres de portamento de chaque partie. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.
Switch (Commutateur)	Détermine si le portamento est activé ou désactivé. **Réglages :** off, on
Time (Durée)	Définit la durée de transition de la hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la durée de transition est longue. **Réglages :** 0 ~127
Mode	Définit le mode Portamento. **Réglages :** fingr (à plusieurs doigts), full (à plein temps) fingr (fingered)..........Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). full (full time) ....Le portamento est toujours activé. NOTE Le réglage Mode n'est pas disponible pour la partie plug-in. NOTE Les paramètres portamento ci-dessus ne sont pas disponibles pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.
[SF5] OTHER (Autre)	
PB (Pitch Bend) Upper (Variation de ton supérieure), PB (Pitch Bend) Lower (Variation de ton inférieure)	Détermine la longueur et la direction de la plage de variation de ton. Les détails sont les mêmes que pour les paramètres Common Edit du mode Normal Voice (page 129). **Réglages :** -48 ~0 ~+24
PB (Pitch Bend) Range (Plage de variation de ton)	Ce paramètre est disponible pour les parties plug-in 1 - 3. Il détermine la plage de variation de ton (en demi-tons) de la molette de variation de ton. Contrairement au réglage Pitch Bend des parties 1 - 4 auxquelles les voix normales internes sont attribuées et qui est décrit ci-dessus, les plages supérieure et inférieure des parties de voix de batterie et des parties plug-in ne peuvent pas être réglées séparément. **Réglages :** -24 ~ 0 ~ +24
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth) (Profondeur de la sensibilité à la vélocité)	Détermine dans quelle mesure le volume du générateur de sons répond à la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus la variation du volume en réponse à la force de votre jeu est grande (comme illustré à droite). **Réglages :** 0 ~ 127 **Lorsque Offset (ci-dessous) est paramétré sur 64 :** Profondeur = 127 / Profondeur = 64 / Profondeur = 32 / Profondeur = 0 127 / 0 / 127 Vélocité réelle obtenue (affectant le générateur de sons) Vélocité à laquelle vous jouez une note
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité à la vélocité)	Détermine la valeur de l'ajustement des vélocités jouées pour l'effet de vélocité réel obtenu. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer toutes les vélocités de la même valeur, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop grande ou trop faible. **Réglages :** 0 ~ 127 **Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 32** / **Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 64** / **Lorsque Depth (ci-dessus) = 64 et Offset = 96** 127 / 0 / 64 / 127 Vélocité réelle obtenue (affectant le générateur de sons) Vélocité à laquelle vous jouez une note
[F2] OUTPUT (Sortie)	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan) (Volume/Panoramique)	
Volume	Détermine le volume de chaque partie tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre du niveau des parties. **Réglages :** 0~127
Pan	Détermine la position de balayage stéréo de chaque partie. **Réglages :** L63 (extrême gauche) ~ C (centre) ~ R63 (extrême droite)
VoiceELPan (Voice Element Pan) (Panoramique des éléments de voix)	Détermine si les réglages de panoramique individuels de chaque voix (effectués via [VOICE] → [EDIT] → sélection d'un élément → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est sur « off », la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée sur « center ». **Réglages :** on, off NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties plug-in.
[SF2] EF SEND (Effect Send) (Envoi d'effet)	Cet écran vous permet de régler le niveau d'envoi et le niveau du son sans effet envoyé aux effets système de chaque partie. Pour plus de détails sur les connexions d'effet en mode Performance, reportez-vous à la page 122.
RevSend (Reverb Send) (Envoi de réverbération)	Détermine le niveau d'envoi de l'effet de réverbération de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle précis de l'équilibre de la réverbération entre les parties. **Réglages :** 0~127
ChoSend (Chorus Send) (Envoi de chœur)	Détermine le niveau d'envoi de l'effet de chœur de la partie sélectionnée tout en vous offrant un contrôle précis de l'équilibre du chœur entre les parties. **Réglages :** 0~127

Dry Level (Niveau sans effet)	Détermine le niveau du son non traité (sans effet) de la partie sélectionnée tout en vous permettant de contrôler l'équilibre global des effets entre les parties. **Réglages :** 0~127
[SF3] SELECT (Output Select) (Sélection de sortie)	Cet écran vous permet d'attribuer des parties individuelles au son depuis des connecteurs de sortie indépendants (prises).
OutputSel (Output Select) (Sélection de la sortie)	Détermine la ou les sorties spécifiques pour chaque partie. Vous pouvez définir l'envoi de la voix de chaque partie par une prise de sortie spécifique située sur le panneau arrière. **Réglages :** Voir page 63.
InsEF (Insertion Effect) (Effet d'insertion)	Détermine si les effets d'insertion sont ou non appliqués au signal de sortie provenant du panneau arrière. **Réglages :** on, off

[F3] EQ (Egaliseur)

Cet écran vous permet d'ajuster les réglages EQ de chaque partie. Veuillez noter que les deux types d'écran répertoriés ci-dessous sont disponibles et que vous pouvez basculer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise.
• Ecran affichant quatre parties
• Ecran affichant tous les paramètres d'une partie
N'oubliez pas que comme les paramètres disponibles ne peuvent pas tous être affichés en même temps dans l'écran affichant quatre parties, vous devez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran pour visualiser et définir d'autres paramètres.

Pour plus de détails sur les connexions d'effets concernant l'EQ en mode Performance, reportez-vous à la page 122.

NOTE Cet écran n'est pas disponible pour les parties plug-in.

LowFreq (Low Frequency) (Basse fréquence)	Détermine la fréquence centrale de la bande inférieure de l'EQ qui est atténuée/accentuée. **Réglages :** 50,1 ~ 2,00 K
LowGain (Low Gain) (Faible gain)	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande inférieure de l'EQ. **Réglages :** -32 ~ +32
MidFreq (Middle Frequency) (Moyenne fréquence)	Détermine la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ qui est atténuée/accentuée. **Réglages :** 139,7 ~ 10,1 K
MidGain (Middle Gain) (Gain moyen)	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande moyenne de l'EQ. **Réglages :** -32 ~ +32
MidReso (Middle Resonance) (Résonance moyenne)	Détermine la résonance appliquée à la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ. **Réglages :** 0 ~ 31
HighFreq (High Frequency) (Haute fréquence)	Détermine la fréquence centrale de la bande supérieure de l'EQ qui est atténuée/accentuée. **Réglages :** 503,8 ~ 14,0 K
HighGain (High Gain) (Gain haute fréquence)	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande supérieure de l'EQ. **Réglages :** -32 ~ +32

[F4] TONE (Timbre)

Vous pouvez définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au timbre de chaque partie. N'oubliez pas que les réglages effectués ici sont appliqués sous forme de décalages aux réglages Voice Edit.

[SF1] TUNE (Accord)	
NoteShift (Glissement de note)	Détermine le réglage de la hauteur de ton (transposition de note) de chaque partie par demi-tons. **Réglages :** -24 ~ +24
Detune (Désaccordage)	Détermine le réglage affiné de chaque partie. **Réglages :** -12,8 Hz ~+12,7 Hz
[SF2] FILTER (Filtre)	Gardez à l'esprit que les réglages effectués ici s'appliquent sous forme de décalages aux réglages de filtre dans les paramètres Element Edit de la voix de chaque partie.
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure de chaque partie. Ce paramètre est disponible pour le filtre passe-bas lorsque le filtre utilisé par la partie est une combinaison du filtre passe-bas et du filtre passe-haut. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Détermine la valeur de résonance du filtre ou l'accentuation de la fréquence de coupure de chaque partie. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63
FEGDepth (Profondeur du FEG)	Détermine la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre (valeur de la fréquence de coupure) pour chaque partie. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63 NOTE Le paramètre « FEG Depth » n'est pas disponible pour les parties plug-in. NOTE Pour plus de détails sur le filtre, reportez-vous à la page 113.
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe de filtre)	Cet écran vous permet de définir les paramètres du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) pour chaque partie. Gardez à l'esprit que les réglages effectués ici s'appliquent sous forme de décalages aux réglages de filtre dans les paramètres Element Edit de la voix de chaque partie.
Attack (Attack Time) (Temps d'attaque)	Définit les différents paramètres du FEG pour chaque partie. Pour plus de détails sur le FEG, reportez-vous à la page 113. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63 NOTE Ces paramètres ne sont pas disponibles pour les parties de voix de batterie et les parties PLG.
Decay (Decay Time) (Temps de chute)	
Sustain (Sustain Level) (Niveau de maintien)	
Release (Release Level) (Niveau de relâchement)	

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)	Cet écran vous permet de définir les paramètres AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) pour chaque partie.
Attack (Attack Time) (Temps d'attaque)	Définit les différents paramètres de l'AEG pour chaque partie. Pour plus de détails sur l'AEG, reportez-vous à la page 114. **Réglages :** -64 ~ 0 ~ +63 NOTE Les paramètres Sustain et Release ne sont pas disponibles pour les parties de voix de batterie. Le paramètre Sustain n'est pas disponible pour les parties plug-in.
Decay (Decay Time) (Temps de chute)	
Sustain (Sustain Level) (Niveau de maintien)	
Release (Release Level) (Niveau de relâchement)	

[F5] RCV SW (Receive Switch) (Commutateur de réception)

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme. Lorsque le paramètre adéquat est sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées.
Veuillez noter que les deux types d'écran répertoriés ci-dessous sont disponibles et que vous pouvez basculer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise.

- Ecran affichant quatre parties
- Ecran affichant tous les paramètres d'une partie

N'oubliez pas que comme les paramètres disponibles ne peuvent pas tous être affichés en même temps dans l'écran affichant quatre parties, vous devez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran pour visualiser et définir d'autres paramètres.

Réglages : Voir ci-dessous. Les paramètres marqués d'un astérisque (*) ne sont pas disponibles pour la partie plug-in.

CtrlChange (Control Change) (Changement de commande)	Indique tous les messages de changement de commande.
PB (Pitch Bend) (Plage de variation de ton)	Messages MIDI générés à l'aide de la molette de variation de ton.
MW (Modulation Wheel) (Molette de modulation)	Messages MIDI générés à l'aide de la molette de modulation.
RB (Ribbon Controller) (Contrôleur de ruban)*	Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur de ruban.
ChAT (Channel After Touch) (Modification ultérieure de canal)	Messages MIDI générés en appuyant sur la note du clavier et en la maintenant enfoncée.
FC1 (Foot Controller 1) (Contrôleur au pied 1)*	Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur au pied en option connecté au panneau arrière.
FC2 (Foot Controller 2)*	
Sus (Sustain) (Maintien)	Messages MIDI générés à l'aide de la commande au pied en option connectée à la prise SUSTAIN du panneau arrière.
FS (Footswitch) (Commutateur au pied)*	Messages MIDI générés à l'aide du commutateur au pied en option connecté à la prise ASSIGNABLE du panneau arrière.
AS1 (Assign1) (Attribuable 1)*, AS2 (Assign2)*	Messages MIDI générés à l'aide des curseurs de commande ASSIGN1 et ASSIGN2 tandis que les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés.
BC (Breath Controller) (Contrôleur de souffle)*	Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur de souffle en option connecté à la prise BREATH du panneau arrière.
Exp (Expression)	Messages MIDI générés à l'aide du contrôleur au pied en option connecté au panneau arrière.

Mode Performance Job (Tâche de performance)

[PERFORM] → sélection d'une performance → [JOB]

Le mode Performance Job propose plusieurs opérations de base, telles que Initialize et Copy. Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

NOTE Parmi les parties audio affichées dans l'écran Job, Audio 1 correspond à la partie d'entrée A/N. Lorsque la carte mLAN16E en option est installée, Audio 2, 3, 4 et 5 correspondent aux parties d'entrée de mLAN.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

Cette fonction vous permet de réinitialiser tous les paramètres de performance sur leurs valeurs par défaut. Elle vous permet également d'initialiser certains paramètres, tels que les réglages communs, les réglages de chaque partie, etc., ce qui est très pratique lorsque vous créez une toute nouvelle performance.

Type de paramètre à initialiser	All : Toutes les données de la performance Common : Données du mode Common Edit Part 1-4 : Données des paramètres Part Edit de la partie interne correspondante PLG 1-3 : Données des paramètres Part Edit de la partie plug-in correspondante Audio 1-5 : Données des paramètres Part Edit de la partie audio correspondante NOTE Si vous voulez pouvoir sélectionner « Common », « Part » ou « Audio », la case « ALL » doit être désélectionnée.

[F2] RECALL (Edit Recall) (Rappel d'édition)

Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle que vous venez d'éditer, toutes les modifications seront perdues. Dans ce cas, utilisez Edit Recall pour récupérer la performance et vos dernières éditions.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle que vous venez d'éditer, toutes les modifications seront perdues. Dans ce cas, utilisez Edit Recall pour récupérer la performance et vos dernières éditions.

[F3] COPY (Copier)

Performance source

Performance de destination (performance actuellement sélectionnée)

Vous pouvez copier les réglages de paramètres de partie d'une performance dans une partie donnée de la performance en cours d'édition. Cette fonction est particulièrement utile si vous créez une performance et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre.

Type de données à copier
Part 1-4 : Données des paramètres Part Edit de la partie interne correspondante
Part P1-P3 : Données des paramètres Part Edit de la partie plug-in correspondante
Part A1-A5 : Données des paramètres Part Edit de la partie audio correspondante

Procédure de copie
1. Sélectionnez le performance source.
   Lorsque « Current » (Actuel) est sélectionné dans Source Performance (Performance source), celle-ci est identique à la performance de destination. Si vous souhaitez copier une partie dans une autre partie de la même performance, sélectionnez « Current ».
2. Sélectionnez le type de performance source (les données que vous voulez copier).
3. Sélectionnez les parties qui seront remplacées par la partie copiée dans le paramètre Destination Performance (Performance de destination).
   Si vous choisissez Arp (Arpeggio) ou Effect, les données d'arpèges ou les réglages d'effet de la voix affectée à la partie source sont copiés.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités de la performance actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre instrument MIDI en vue de l'archivage des données. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 126.
Pour pouvoir exécuter le transfert des données en bloc, vous devez régler correctement le numéro du périphérique MIDI, en procédant comme suit : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Mode Performance Store (Stockage de performance)

[PERFORM] → sélection d'une performance → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker la performance éditée dans la mémoire utilisateur.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 56 de la section Guide rapide.

Mode Multi

Mode Multi Play (Reproduction de multi)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi

[F1] PLAY (Lecture)

Track (Piste)	Affiche le numéro de la partie sélectionnée. Les notes que vous jouez en mode Multi sont transmises sur le même canal MIDI que le numéro de piste correspondant. Vous pouvez changer le numéro de piste en appuyant sur la touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) (le voyant s'allume), puis sur une des touches numériques [1] - [16]. NOTE La sélection d'une des parties PLG 1-3 affiche la piste 1-3. La sélection d'une des parties plug-in à plusieurs parties 17-32 affiche la piste 1-16. Par exemple, la partie PLG 1-3 affiche la piste 1-3). Lorsque vous sélectionnez la partie plug-in à plusieurs parties 17-32, la piste 1-16 s'affiche.
OCT (Octave)	Identique au mode Performance Play (page 149).
ASA (Assign A), ASB (Assign B)	
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	

[F2] VOL/PAN (Volume/Panoramique)

PAN	Détermine la position du panoramique stéréo pour chaque partie. **Réglages :** Réglages : L63 - L01, C, R01 - R63
VOLUME	Détermine le volume de chaque partie tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre du niveau des parties. **Réglages :** 0 - 127

[F3] VOICE (Voix)

Détermine les voix à attribuer à chaque partie. Sélectionnez la partie qui détermine la banque de voix et le numéro de voix à l'aide de la même procédure que dans le mode Voice (page 24).

NOTE La fonction Category Search ne peut pas être sélectionnée pour sélectionner les voix des parties plug-in à plusieurs parties 17 à 32 (lorsque la carte PLG 100-XG est installée).

NOTE Vous pouvez également changer VOICE NUM (Numéro de voix) ou BANK MSB/LSB (MSB/LSB de sélection de banque) directement à l'aide du cadran de données.

[F4] EF SEND (Effect Send) (Envoi d'effet)

Détermine le niveau d'envoi ou le niveau sans effet transmis aux effets système de chaque partie.

REV SEND (Reverb Send) (Envoi de réverbération)	Détermine le niveau d'envoi de l'effet de réverbération/chœur de la partie sélectionnée, tout en vous offrant un contrôle précis de l'équilibre de la réverbération/du chœur entre les parties. **Réglages :** 0 - 127
CHO SEND (Chorus Send) (Envoi de chœur)	
DRY LVL (Dry Level) (Niveau sans effet)	Détermine le niveau sans effet (niveau non traité) de la partie sélectionnée en vous offrant un contrôle précis de l'équilibre entre le son d'origine non traité des parties et le son de réverbération/chœur. **Réglages :** 0 - 127

[F5] ARP (Arpeggio) (Arpège)

Vous pouvez sélectionner l'écran Arpeggio depuis l'écran [F1] Play (Lecture). Les paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Play.

NOTE Seules les voix normales peuvent être éditées.

[F5] VCE ED (Multi Voice Edit) (Edition de la voix du multi) (lorsqu'un écran autre que [F1] PLAY est ouvert)

Vous pouvez sélectionner l'écran VCE ED depuis n'importe quel écran, à l'exception de [F1] Play. Appuyez sur la touche [F5] VCE ED en mode Multi pour passer en mode Multi Voice Edit (page 161). Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

NOTE Seules les voix normales peuvent être éditées.

[F6] ▶ / ■ (lorsque l'écran [F1] PLAY est affiché)

Appuyez sur la touche [F1] pour reproduire le morceau MIDI attribué au dernier numéro d'étape d'enchaînement sélectionné dans le mode Sequence Play.

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16 (lorsqu'un écran autre que [F1] PLAY est affiché)

Vous pouvez basculer entre les écrans correspondant à trois types de parties en appuyant sur cette touche. Les parties 1-16 sont des parties du générateur de sons interne, les parties 17-32 des parties plug-in à plusieurs parties de la carte PLG100-XG installée en option et les parties PLG 1-3 des parties plug-in de la carte plug-in à partie unique installée en option.

NOTE Veuillez noter que les réglages des parties plug-in à plusieurs parties (17-32) s'appliquent non pas à un seul multi, mais à tous.

Mode Multi Edit

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [EDIT]

Common Edit

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [EDIT] → [COMMON]

Ces paramètres servent à apporter des modifications globales (ou communes) à l'ensemble des parties du multi sélectionné.

NOTE Les opérations Common Edit ne peuvent pas être exécutées sur les parties plug-in à plusieurs parties 17 à 32.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Nom)	Détermine le nom du multi en cours d'édition. Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la page 27.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) (Décalage de l'EQ principal)	Ajuste les paramètres d'égalisation principale (générale) du multi tout entier. Les réglages effectués ici s'appliquent sous la forme de décalage aux réglages EQ (à l'exception de « MID ») depuis l'écran [F2] MEQ/MEF ci-dessous. **Réglages :** -64 - +63
[SF5] OTHER (Autre)	Détermine les réglages des curseurs de commande. Ces paramètres sont les mêmes que dans le mode Voice. Vous ne pouvez toutefois pas définir la plage de variation de ton dans le mode Multi.
[F2] MEQ/MEF (Master EQ/Master effect) (Egaliseur principal/Effet principal)	
[SF1] MEQ (Master EQ)	Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 150).
[SF2] MEF (Master Effect)	
[F3] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
[SF1] TYPE	Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 151).
[SF2] LIMIT (Limite)	
[SF3] PLAY FX (Play Effect) (Effet de reproduction)	
[SF4] OUT CH (Output Channel) (Canal de sortie)	
[F4] CTL ASN (Control Assign) (Affectation de commande)	
Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 151).	
[F5] AUDIO IN (Entrée audio)	
[SF1] OUTPUT (Sortie)	Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 151).
[SF2] INS SW	
[F6] EFFECT (Effet)	Pour plus de détails sur les connexions d'effet en mode Multi, reportez-vous à la page 123.
[SF1] CONNECT (Connexion)	Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 152).
[SF2] INS SW (Insertion Effect Switch) (Commutateur d'effet d'insertion)	
[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect) (Effet plug-in)	
[SF4] REVERB (Réverbération)	
[SF5] CHORUS (Chœur)	

Part Edit (Edition de partie)	[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [EDIT] → sélection d'une partie

Ces paramètres sont destinés à éditer les différentes parties constituant un multi.
Appuyez sur la touche [F6] pour basculer entre les écrans des différentes parties :
- Ecran pour les parties 1 - 16 auxquelles les voix internes sont attribuées.
- Ecran pour les parties plug-in à plusieurs parties (17 - 32) auxquelles les voix de la PLG100-XG sont attribuées.
- Ecran pour les parties plug-in (PLG1 - 3) auxquelles les voix plug-in de la carte plug-in à partie unique sont attribuées.

NOTE Veuillez noter que les réglages des parties plug-in à plusieurs parties (17 - 32) s'appliquent non pas à un seul multi, mais à tous.
NOTE Lorsqu'une des parties plug-in à plusieurs parties (17 - 32) est sélectionnée, certains paramètres ne peuvent pas être édités.

[F1] VOICE (Voix)	
[SF1] VOICE	Détermine la voix à attribuer à chaque partie. Sélectionnez la partie qui détermine la banque de voix et le numéro de voix à l'aide de la même procédure que dans le mode Voice (page 73). NOTE Pour sélectionner la partie souhaitée, déplacez le curseur à l'aide des touches [<][>] ou reportez-vous à la page 72. NOTE La fonction Category Search ne peut pas être sélectionnée pour sélectionner les voix des parties plug-in à plusieurs parties 17 à 32 (lorsque la carte PLG 100-XG est installée). NOTE Vous pouvez également changer VOICE NUM (Numéro de voix) ou BANK MSB/LSB (MSB/LSB de sélection de banque) directement à l'aide du cadran de données.
[SF1] MODE	
Mono/Poly	Détermine si la reproduction de la voix est monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois). **Réglages :** mono, poly NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour la partie à laquelle une voix de batterie est affectée.
ArpSwitch (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpèges)	Détermine si les arpèges sont activés ou non pour la partie actuellement sélectionnée. **Réglages :** off, on NOTE Le paramètre Arpeggio Switch n'est appliqué qu'à une seule partie à la fois. Il ne peut pas l'être à plusieurs parties simultanément. Seules les parties ayant le même canal de réception peuvent être appliquées simultanément. NOTE Le paramètre « ArpeggioSW » n'est pas disponible pour les parties plug-in à plusieurs parties 17 - 32.
ReceiveCh (Receive Channel) (Canal de réception)	Détermine le canal de réception MIDI de la partie sélectionnée. Les données MIDI pouvant provenir de plusieurs canaux à la fois, réglez ce paramètre de manière à le faire correspondre au canal sur lequel sont envoyées les données de contrôle souhaitées. **Réglages :** 01 - 16, off
[SF3] LIMIT (Limite)	Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 152).
[SF4] PORTA (Portamento)	
[SF5] OTHER (Autre)	
[F2] OUTPUT (Sortie)	
[SF1] VOL/PAN (Volume/ Panoramique)	Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 153).
[SF2] EF SEND (Envoi d'effet)	
[SF3] SELECT (Sélection)	
[F3] EQ (Egaliseur)	
Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 154).	
[F4] TONE (Timbre)	
Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Performance Edit (page 154).	
[F5] RCV SW (Receive Switch) (Commutateur de réception)	

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande et de changement de programme.
Lorsque le paramètre adéquat est sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées.
Veuillez noter que les deux types d'écran répertoriés ci-dessous sont disponibles et que vous pouvez basculer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche [SF5]. Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise.

• Ecran affichant quatre parties
Ce type d'écran montre l'état du réglage Receive Switch de quatre parties à la fois. Activez ou désactivez la partie souhaitée, en fonction du type de données MIDI correspondant. Pour afficher et modifier un autre jeu de quatre parties, appuyez sur la touche numérique appropriée, de [1] à [16]. N'oubliez pas que comme tous les paramètres disponibles ne peuvent pas être affichés en même temps, vous devrez utiliser les curseurs pour faire défiler l'écran pour visualiser et définir d'autres paramètres.

• Ecran affichant tous les paramètres d'une partie
Ce type d'écran affiche tous les réglages Receive Switch d'une partie sélectionnée. Réglez le type de données MIDI souhaité sur « on » ou sur « off » pour la partie sélectionnée. Pour sélectionner d'autres parties, utilisez les touches numériques [1] - [16] (en vérifiant que la touche [TRACK SELECT] est activée).

Mode Multi Job (Tâche de multi)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [JOB]

Le mode Multi Job propose plusieurs opérations de base, telles que Initialize (Initialiser) et Copy (Copier). Après avoir défini les paramètres comme l'exige l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

NOTE Parmi les parties audio affichées dans l'écran Multi Job (Tâche de multi), Audio Part 1 (Partie audio 1) correspond à la partie d'entrée A/N. Lorsque la carte mLAN16E en option est installée, les parties audio 2 - 5 correspondent à des parties d'entrée du mLAN.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

Cette fonction vous permet de réinitialiser les valeurs par défaut de tous les paramètres de multi. Elle vous permet également d'initialiser de manière sélective certains paramètres, tels que des réglages communs, des réglages pour chaque partie, etc., ce qui est très pratique lorsque vous créez un tout nouveau programme de multi.

Type de paramètre à initialiser	GM .... Initialise les voix des parties sélectionnées ci-dessous, comme si elles étaient réinitialisées par un message GM System On. All .... Toutes les données des modes Common Edit et Part Edit Common.......... Données du mode Common Edit Part 1-16.......... Données des paramètres Part Edit de la partie interne correspondante PLG 1-3........... Données des paramètres Part Edit de la partie plug-in correspondante Audio 1-5......... Données des paramètres Part Edit de la partie audio correspondante NOTE Si vous voulez pouvoir sélectionner « Common », « Part », « PLG » ou « Audio », la case « All » doit être désélectionnée.

[F2] RECALL (Edit Recall) (Rappel d'édition)

Si vous éditez un programme de multi et que vous sélectionnez un autre programme sans enregistrer celui que vous avez édité, toutes les modifications apportées seront perdues. Dans ce cas, vous pouvez utiliser Edit Recall pour récupérer le programme de multi et vos dernières modifications.

[F3] COPY (Copier)

Vous pouvez copier les réglages de paramètres de partie d'un multi dans une partie donnée du multi en cours d'édition. C'est utile si vous créez un multi et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'un autre multi.

Type de données à copier	Part 1-4............ Données de chaque édition de partie des parties internes Part P1-P3 .... Données de chaque édition de partie des parties plug-in Part A1-A5....... Données de chaque édition de partie des parties audio La procédure est la même que dans le mode Performance. Voir page 156.

[F4] BULK (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités pour le programme de multi actuellement sélectionné vers un ordinateur ou un autre instrument MIDI en vue de l'archivage des données.

NOTE Pour procéder au transfert en bloc, vous devez choisir le numéro de périphérique MIDI correct. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 126.

[F5] PF COPY (Performance Copy) (Copie de performance)

Cette opération bien pratique vous permet de copier certains réglages des quatre parties d'une performance dans le programme de multi en cours d'édition.
C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de multi. Utilisez cette tâche pour copier les réglages requis.
Les réglages du canal de réception MIDI sont définis de manière à correspondre aux réglages du canal de base (page 165). Lorsque le canal de base est réglé sur « omni », le canal de réception est réglé sur 1. Pour sélectionner un groupe de paramètres à copier, cochez la case appropriée dans l'écran.

NOTE Toutes les parties de la performance sont copiées en une seule fois. Veuillez noter qu'il est impossible de copier une partie spécifique ou plusieurs parties.

Mode Multi Store (Stockage de multi)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker dans la mémoire utilisateur le programme de multi que vous avez édité.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 76 de la section Guide rapide.

Mode Multi Voice (Voix de multi)

NOTE Vous pouvez sélectionner le mode Multi Voice depuis n'importe quel écran, à l'exception de [F1] Play.

Mode Multi Voice Edit (Edition de voix de multi)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [F3] VOICE → sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED

En mode Multi Voice Edit, vous pouvez modifier les paramètres détaillés de la voix normale attribuée à chaque partie.
Ils sont identiques à ceux des modes Voice Common Edit (page 128) et Voice Element Edit (page 133).
Veuillez noter que certains paramètres ne peuvent pas être édités en mode Multi Voice Edit.

Common Edit (Edition commune)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [F3] VOICE → sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED → [COMMON]

Ces paramètres permettent d'apporter des modifications globales (ou communes) aux quatre éléments de la voix normale sélectionnée.
Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Voice Common Edit (page 128). Veuillez noter que certains paramètres ne peuvent pas être édités en mode Multi Voice Edit.

Element Edit

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [F3] VOICE → sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED → sélection d'un élément

Ces paramètres permettent d'éditer les éléments individuels qui constituent une voix normale.
Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Voice Element Edit (page 133). Veuillez noter que certains paramètres ne peuvent pas être édités en mode Multi Voice Edit.

Mode Multi Voice Job (Tâche de voix de multi) (Edit Recall) (Rappel d'édition)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [F3] VOICE → sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED → [JOB]

Si vous éditez une voix de multi et que vous sélectionnez une voix de multi, un programme de multi ou un multi différent(e) sans enregistrer celui que vous avez édité, toutes les modifications apportées seront perdues. Ces modifications sont également effacées si la partie actuelle à laquelle la voix de multi éditée est affectée reçoit un changement de programme en provenance d'un instrument MIDI externe. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour restaurer les dernières modifications de la voix de multi en appuyant sur la touche [ENTER].
Dans la mesure où un tampon de rappel de la voix de multi est préparé pour chaque partie du multi actuel, vous pouvez spécifier la partie à laquelle la voix de multi à rappeler est attribuée avant d'exécuter l'opération Edit Recall.

Mode Multi Voice Store (Stockage de voix de multi)

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionner le mode Multi) → sélection d'un multi → [F3] VOICE → sélection d'une voix normale → [F5] VCE ED → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker dans la mémoire utilisateur la voix de multi que vous avez éditée.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 50 de la section Guide rapide.

Mode Sequence Play (Reproduction de séquence)

Mode Sequence Play

[MULTI/SEQ PLAY] (sélectionnez le mode Sequence Play)

[F1] CHAIN (Chaîne)

Détermine la manière dont les fichiers SMF sont reproduits. Vous pouvez attribuer les fichiers SMF et les réglages de multi souhaités aux numéros d'étape d'enchaînement de votre choix (ordre de reproduction). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 96.

[SF4] GET (Recevoir)	Détermine le numéro de logement, la partition et le répertoire (dossier) souhaités.
[SF5] DEMO	Reproduit les morceaux de démonstration du S90 ES. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 29.

[F2] OUTPUT (Sortie)

Ces réglages s'appliquant à chacun des numéros d'étape d'enchaînement et vous permettent de spécifier le numéro de port et de préciser si les messages MIDI sont envoyés ou non au générateur de sons interne/externe.

NOTE Les réglages OUTPUT sélectionné lors de la dernière étape d'enchaînement sont appliqués au mode Multi.

NOTE Vous pouvez modifier les réglages de tous les canaux simultanément en modifiant le paramètre tout en maintenant la touche [SF1] ALL enfoncée. Vous pouvez également modifier les réglages des canaux 1 - 8 ou 9 - 16 simultanément en modifiant le paramètre tout en maintenant la touche [SF2] 1-8 ou [SF3] 9-16 enfoncée.

PORT	Détermine le port de transmission MIDI pour la piste correspondante. Les données de reproduction des pistes désactivées sont envoyées sans désignation de port via MIDI. Lorsque vous utilisez le bloc du générateur de sons interne, le réglage Port est disponible pour les pistes attribuées aux parties plug-in 1-3 (lorsque la carte plug-in à partie unique est installée) et aux parties plug-in à plusieurs parties 17-32 (lorsque la carte PLG100-XG est installée). Les pistes qui utilisent les parties du générateur de sons interne du synthétiseur sont automatiquement réglées sur le port 1. **Réglages :** off, 1-3 NOTE Les données du port peuvent uniquement être envoyées par le biais de la borne USB, et non via la borne MIDI OUT, même si la piste correspondante est réglée sur un numéro de port spécifique.
INT SW (Internal Switch (Commutateur interne))	Détermine si les messages MIDI de chaque canal sont envoyés au générateur de sons interne. **Réglages :** on, off
EXT SW (External Switch (Commutateur externe))	Détermine si les messages MIDI de chaque canal sont envoyés au périphérique externe. **Réglages :** on, off

[F4] TEMPO

Détermine le tempo de reproduction du fichier SMF. Pour modifier la valeur, maintenez la touche [F4] TEMPO enfoncée tout en utilisant le cadran de données ou les touches [INC/YES]/[DEC/NO].

[F5] MEAS (Mesure)

Modifie le numéro de la mesure actuelle. Pour modifier la valeur, maintenez la touche [F5] MEAS enfoncée tout en utilisant le cadran de données ou les touches [INC/YES]/[DEC/NO].

Mode Utility (Utilitaire)

Le mode Utility possède toute une série de réglages importants relatifs au fonctionnement général du S90 ES. Ces réglages peuvent également être enregistrés. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche [STORE], dans n'importe quel mode (à l'exception du mode Utility Job (Tâche d'utilitaire)), puis de stocker les données dans la mémoire interne sous forme de réglages système.

Mode Utility — [UTILITY]

Ce mode vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à tout le système du S90 ES.
Il s'agit en fait d'un sous-mode des modes Voice/Performance/Multi/Sequence Play. Appuyez sur la touche [UTILITY] dans chaque mode pour passer en mode Utility et appuyez sur la touche [EXIT] après avoir défini vos réglages pour revenir au mode précédent.

[F1] GENERAL	
[SF1] TG (Tone Generator) (Générateur de sons)	Cet écran vous permet d'effectuer des réglages généraux pour le générateur de sons interne. Ces réglages n'affectent pas les messages MIDI transmis à l'instrument MIDI externe.
Volume	Détermine le volume général de l'instrument. **Réglages :** 0~127
NoteShift (Glissement de note)	Détermine la valeur du décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (en demi-tons). **Réglages :** -24~0~+24
Tune (Accord)	Détermine le réglage fin (par pas de 0,1 centième) du son général du générateur de sons interne. **Réglages :** -102,4~+102,3
BCCurve (Breath Controller Curve) (Courbe du contrôleur de souffle)	Ces quatre courbes déterminent la manière dont le son du générateur de sons interne réagit à l'utilisation d'un contrôleur de souffle. Ce réglage affecte les paramètres Destination lorsque le paramètre Source est réglé sur « BC », les deux paramètres pouvant être définis dans les écrans CTL SET ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Le graphique qui s'affiche à l'écran montre la courbe de réponse du contrôleur. (La ligne horizontale représente les valeurs de contrôle de souffle reçues et la ligne verticale la réponse réelle du générateur de sons interne.) **Réglages :** thru, soft, hard , wide
[SF2] KBD (Keyboard) (Clavier)	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés au clavier. Ces réglages affectent les messages MIDI générés par l'utilisation du clavier.
Octave	Détermine la valeur en octaves du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas. **Réglages :** -3~0~+3
Transpose (Transposition)	Détermine la valeur en demi-tons du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas. **Réglages :** -11~ 0 ~+11 NOTE Si vous transposez les notes au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées. Par exemple, une note transposée en F9 deviendra F8.
VelCurve (Velocity Curve) (Courbe de vélocité)	Ces cinq courbes déterminent le mode de production et de transmission effective de la vélocité en fonction de la force avec laquelle vous jouez sur le clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vélocité. (La ligne horizontale représente les valeurs de vélocité reçues (la force de votre jeu) et la ligne verticale les valeurs de vélocité réelles transmises aux générateurs de sons internes/externes.) **Réglages :** norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal)....... Cette « courbe » linéaire produit une correspondance univoque entre la force de frappe sur le clavier (vélocité) et le changement réel de son. soft........................ Cette courbe produit une réponse accrue, en particulier pour les vélocités plus faibles. En d'autres termes, un toucher plus léger entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « norm ». hard .... Cette courbe produit une réponse plus importante, en particulier pour les vélocités plus fortes. En d'autres termes, un toucher plus lourd entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « norm ». wide...................... Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vélocités plus faibles et plus fortes. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, en produisant un changement de son moins important dans la plage plus faible et un changement plus important dans la plage plus forte. fixed...................... Ce réglage produit un changement de son de la même intensité (défini sous Fixed Velocity ci-après), quelle que soit la force de frappe.
FixedVelocity (Vélocité fixe)	Ce paramètre est uniquement disponible si vous sélectionnez la courbe de vélocité « fixed » ci-dessus. La vélocité de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici. **Réglages :** 1 ~ 127
[SF3] EF BYPS (Effect Bypass) (Contournement d'effet)	Cet écran vous permet de sélectionner le(s) effet(s) spécifique(s) à ignorer lorsque la touche [EFFECT BYPASS] est activée.
Insertion	
▶ Internal (Interne)	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est également, l'effet d'insertion interne est ignoré.
▶ PLG-EF (Plug-in Effect) (Effet plug-in)	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est également, l'effet d'insertion ou de variation des cartes plug-in est ignoré. NOTE Ce paramètre n'affecte pas certaines cartes plug-in.

System (Système)	
▶ Reverb (Réverbération)	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est aussi, l'effet de réverbération est ignoré.
▶ Chorus (Chœur)	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est aussi, l'effet de chœur est ignoré.
Master	Lorsque ce paramètre est activé et que la touche [EFFECT BYPASS] l'est aussi, l'effet Master est ignoré.
NOTE Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous à la page 118.	
[SF4] OTHER (Autre)	
AutoLoad (Chargement automatique)	Détermine si la fonction Auto Load est activée ou non. Lorsqu'elle est activée, l'instrument charge automatiquement les fichiers spécifiés (depuis le périphérique de stockage USB) vers la mémoire utilisateur, à condition qu'il soit sous tension. Pour plus de détails sur la fonction Auto Load, reportez-vous à la page 106. **Réglages :** on, off
PowerOnMode (Mode d'activation)	Ce réglage détermine le mode d'activation par défaut (et la banque mémoire), ce qui vous permet de sélectionner l'état qui est appelé automatiquement lors de la mise sous tension. **Réglages :** performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance ....Mode Performance Play (performance utilisateur 001) voice (USR1)....Mode Voice Play (voix utilisateur « USR1: 001 ») voice (PRE1) ....Mode Voice mode (voix prédéfinie « PRE 1: 001 ») GM ....Mode Voice Play (voix GM « GM: 001 ») last ....Le mode et le numéro de programme enregistrés la dernière fois par la procédure décrite à la page 167. master ....Mode Master Play (piste maître utilisateur 001) mult ....Mode Multi Play (multi utilisateur 001)
CtrlReset (Controller Reset) (Réinitialisation du contrôleur)	Détermine le statut des différents contrôleurs (molette de modulation, modification ultérieure, contrôleur au pied, contrôleur de souffle, boutons, etc.) lorsque vous passez d'une voix à l'autre. Lorsque le paramètre CtrlReset est réglé sur « hold », les contrôleurs conservent leur réglage actuel. Lorsqu'il est réglé sur « reset », les valeurs par défaut des contrôleurs sont restaurées (ci-dessous). **Réglages :** reset, hold Si vous sélectionnez « reset », les contrôleurs sont réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s : Pitch Bend .... Center Modulation Wheel .... Minimum Aftertouch .... Minimum Foot Controller .... Maximum Breath Controller .... Maximum Foot Switch .... Off Expression .... Maximum Foot Volume .... Maximum Sustain .... Off
[F2] I/O (Input/Output) (Entrée/Sortie)	
[SF1] INPUT	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à l'entrée audio.
Mic/Line (Micro/Ligne)	Si vous utilisez les prises A/D INPUT, ce réglage détermine la source d'entrée, à savoir le microphone (mic) ou la ligne (line). **Réglages :** mic, line mic ....Réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est faible (par exemple, un microphone, une guitare électrique ou une basse). line ....Réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est élevée (par exemple un clavier, un synthétiseur ou un lecteur de CD).
[SF2] OUTPUT	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à la sortie audio.
L&RGain (Gain G/D)	Définissez le gain de sortie de chaque prise.
Assign Gain L&R, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8, 9&10, 11&12, 13&14	**Réglages :** 0dB, +6dB NOTE Les paramètres Assign Gain 1&2 – 13&14 sont uniquement disponibles lorsque la carte mLAN16E est installée.
mLAN MonitorSw (Commutateur de moniteur mLAN)	Lorsque ce paramètre est activé, le signal audio de l'instrument est transmis à l'ordinateur à l'aide d'un câble IEEE1394, mais aussi via les prises OUTPUT L/MONO et R principales. Lorsque ce paramètre est activé, le signal audio envoyé par l'ordinateur à l'instrument est émis directement via les prises OUTPUT L/MONO et R principales, en contournant le bloc d'effets. **Réglages :** on, off
[F3] VOICE (Voix)	**[VOICE] → [UTILITY] → [F3]**
Ces réglages spéciaux liés à la voix ne sont disponibles que lorsque vous passez en mode Utility depuis le mode Voice et vous permettent de régler des paramètres liés à l'ensemble des voix.	
[SF1] MEQ (Master EQ) (Egaliseur principal)	Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les voix, en augmentant ou en abaissant le niveau de chaque bande de fréquence (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Les paramètres sont les mêmes que ceux utilisés en mode Performance Common Edit. Voir page 150. **Réglages :** Pour plus de détails sur l'égaliseur, reportez-vous à la page 119.
[SF2] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à l'effet principal appliqués à l'ensemble des voix. Les paramètres sont les mêmes que ceux utilisés en mode Performance Common Edit. Voir page 150.

[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel) (Canal des arpèges)	Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la sortie des données d'arpège MIDI en mode Voice.
OutputSwitch (Commutateur de sortie)	Active ou désactive les données de sortie MIDI de la fonction Arpeggio. Lorsque le paramètre OutputSwitch est activé, les données d'arpège sont transmises via MIDI, ce qui vous permet de les envoyer vers un séquenceur externe ou de les reproduire sur des générateurs de sons MIDI connectés. **Réglages :** on (activé), off (désactivé)
TransmitCh (Transmit channel) (Canal de transmission)	Détermine le canal MIDI par lequel les données de reproduction d'arpèges sont envoyées (lorsque le réglage Output Switch ci-dessus est activé). **Réglages :** 1 ~ 16
[SF4] CTL ASN (Controller Assign) (Attribution du contrôleur)	Définit les paramètres liés aux contrôleurs en mode Voice. Les détails relatifs à chaque paramètre sont les mêmes que dans le mode Performance Common Edit. Voir page 150.
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
[SF1] ARP (Arpeggio) (Arpège)	
Switch (Commutateur)	Détermine le numéro de changement de commande qui contrôle l'activation/désactivation de la reproduction d'arpèges. **Réglages :** 00~95
Hold (Maintien)	Détermine le numéro de changement de commande qui contrôle l'activation/désactivation de la fonction Arpeggio Hold (Maintien des arpèges) page 128). **Réglages :** 00~95
[SF2] ASSIGN (Attribution)	Vous pouvez attribuer des fonctions spécifiques aux curseurs de commande 1 et 2 (ASSIGN A et B) lorsque les voyants [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés.
ASA (Assign A) Dest (Destination)	Vous disposez ici de deux paramètres. Le premier (ASA) détermine le numéro de changement de commande généré par le curseur ASSIGN A. Le deuxième, Destination (Dest), définit le paramètre ou l'aspect du son affecté par le curseur. Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages. **Réglages :** Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.
ASB (Assign B) Dest (Destination)	Vous disposez ici de deux paramètres. Le premier (ASB) détermine le numéro de changement de commande généré par le curseur ASSIGN B. Le deuxième, Destination (Dest), définit le paramètre ou l'aspect du son affecté par le curseur. Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages. **Réglages :** Reportez-vous à la Liste des données fournie à part.
[SF3] FT SW (Footswitch) (Commutateur au pied)	
FSAssign (Footswitch Assign) (Attribution du commutateur au pied)	Cet écran vous permet de déterminer le numéro de changement de commande généré par le commutateur au pied raccordé à la prise ASSIGNABLE. Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez le commutateur au pied de l'instrument. **Réglages :** 000~100 (000, 032: off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : playback start/stop dans le mode Sequence Play, 099/100 : Program Change INC/DEC 101 : Octave Rest)
SusPedal (Sustain Pedal Select) (Sélection de la pédale de maintien)	Sélectionne le type de contrôleur au pied connecté à la prise FOOTSWITCH SUSTAIN. **Utilisation de FC 3** Lorsque vous utilisez la fonction Half Damper (Amortissement), réglez ce paramètre sur « FC3 (Half On) » et activez le commutateur Half Damper (mode Voice Element Edit → [F4] AMP → [SF3] AEG). Si vous n'utilisez pas cette fonction, réglez le paramètre sur « FC3 (Half Off) ». **Utilisation de FC4 ou FC5** Réglez ce paramètre sur « FC4/5 ». Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Half Damper avec FC4 et FC5. NOTE Vous pouvez également contrôler la fonction Half Damper à l'aide de messages de changement de commande depuis un périphérique externe. Dans ce cas, vous ne devez pas régler le paramètre Sustain Pedal Select. **Réglages :** FC3 (Half On), FC3 (Half Off), FC4/5
[SF4] REMOTE (Distant)	Vous pouvez sélectionner ici deux modes distincts de commande du logiciel informatique, ainsi que les réglages de port MIDI respectifs pour la commande. Après avoir effectué les réglages souhaités, appuyez sur la touche [ENTER] pour rappeler les modèles de commande prédéfinis du logiciel. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 78 du Guide rapide.
[SF5] MEF (Master Effect) (Effet principal)	Cet écran vous permet de régler les paramètres liés aux opérations du curseur de commande Master Effect. (Appuyez sur les touches [ARP FX] et [EQ] pour que leurs voyants respectifs s'allument.)
Slider1 ~ Slider4 (Curseur 1 - 4)	Attribue un paramètre Master Effect à chaque curseur. Les paramètres disponibles dépendent du type d'effet principal sélectionné.
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Channel) (Canal)	Cet écran vous permet d'effectuer des réglages MIDI de base.
BasicRcvCh (Basic Receive Channel) (Canal de réception de base)	Détermine le canal de réception MIDI lorsque ce synthétiseur est réglé sur le mode générateur de sons mono-timbre (modes Voice/Performance). **Réglages :** 1~16, omni (tous les canaux), off NOTE En mode de générateur de sons multi-timbres (mode Multi), chaque partie reçoit des données MIDI en fonction du canal de réception MIDI qui lui est affecté ([MULTI/SEQ PLAY] → sélection d'un multi→ [EDIT] → sélection d'une partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh). NOTE Cependant, si vous changez le programme du multi depuis le périphérique externe, assurez-vous que le canal MIDI utilisé pour transmettre les réglages de sélection de banque et de changement de programme correspond au canal de réception de base.

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel) (Canal de transmission du clavier)	Détermine le canal MIDI via lequel l'instrument envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou tout autre périphérique). Ce paramètre est disponible en mode générateur de sons mono-timbre (modes Voice/Performance). **Réglages :** 1~16, off NOTE Dans le mode générateur de sons multi-timbres (modes Multi/Sequence Play), les données MIDI générées en jouant sur le clavier (et sur ses contrôleurs) sont envoyées au générateur de sons interne et aux périphériques externes via le canal de sortie MIDI, qui correspond au numéro de la partie sélectionnée. Le réglage Port dépend également du réglage de la dernière étape d'enchaînement sélectionnée dans le mode Sequence Play (page 98). Gardez également à l'esprit que si une des parties plug-in à plusieurs parties 17 – 32 est sélectionnée, les données MIDI seront envoyées via les canaux MIDI 1 – 16. De la même manière, si une des parties PLG 1 – 3 est sélectionnée, les données MIDI seront envoyées via les canaux MIDI 1 – 3. NOTE Lorsque vous changez le programme de multi à l'aide des touches du panneau du S90 ES, les messages de sélection de banque et de changement de programme sont transmis via le canal de transmission du clavier défini ici.
DeviceNo. (Device Number) (Numéro de périphérique)	Détermine le numéro du périphérique utilisé par ce synthétiseur pour la réception et la transmission de données. Ce numéro doit correspondre au numéro du périphérique MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, de changements de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système. **Réglages :** 1~16, all, off
[SF2] SWITCH (Commutateur)	
BankSel (Bank Select) (Sélection de banque)	Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsqu'il est paramétré sur « on », ce synthétiseur répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet également les messages de sélection de banque appropriés (si vous utilisez le panneau). **Réglages :** off, on
PgmChange (Program Change) (Changement de programme)	Ce commutateur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsqu'il est paramétré sur « on », ce synthétiseur répond aux messages de changement de programme entrants et transmet également les messages de changement de programme appropriés (si vous utilisez le panneau). **Réglages :** off, on
CtrlChange (Control Change mode) (Mode de changement de commande)	Détermine la manière dont ce synthétiseur reçoit et reconnaît le message MIDI AEG Sustain (Maintien AEG). Lorsqu'il est paramétré sur « mode1 », le message est reçu en tant que message de changement de paramètre. Lorsqu'il est paramétré sur « mode2 », le message est reçu en tant que message de changement de commande. **Réglages :** mode1, mode2
LocalCtrl (Local Control On/Off) (Activation/désactivation de la commande locale)	Détermine si le générateur de sons de l'instrument répond ou non à la frappe sur le clavier. En général, ce paramètre doit être réglé sur « on » car il est évident que vous souhaitez entendre le son du S90 ES lorsque vous jouez. Cependant, pour certaines applications de séquenceur externe, vous devez parfois le désactiver pour éviter la reproduction des notes en double par le générateur de sons, une fois via le clavier et une deuxième fois par les données du clavier acheminées via le séquenceur. Même si LocalCtrl est réglé sur « off » , les données sont transmises via MIDI. En outre, le bloc générateur de sons interne répond aux messages reçus via MIDI. **Réglages :** off, on
RcvBulk (Receive Bulk) (Réception en bloc)	Détermine si des blocs de données peuvent ou non être reçus. **Réglages :** protect (non reçus), on (reçus)
[SF3] SYNC (Synchronization) (Synchronisation)	Cet écran vous permet de définir différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.
MIDI Sync (Synchronisation MIDI)	Détermine si la reproduction d'arpèges et la reproduction de séquences dans le mode Sequence Play sont synchronisées sur l'horloge interne de l'instrument ou sur une horloge MIDI externe. **Réglages :** internal, MIDI internal ....Synchronisation sur l'horloge interne. Utilisez ce réglage lorsque vous vous servez de ce synthétiseur seul ou comme source d'horloge maître pour un autre matériel. MIDI ....Synchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues d'un instrument MIDI externe via MIDI.
ClockOut (Sortie d'horloge)	Détermine si les messages de l'horloge MIDI (F8) sont transmis via MIDI. **Réglages :** on (transmis), off
SeqCtrl (Sequencer Control) (Commande du séquenceur)	Détermine si les signaux de commande du séquenceur (démarrage, poursuite, arrêt et curseur de position de morceau) sont reçus et/ou transmis via MIDI. **Réglages :** off, in, out, in/out off ....Non transmis/reconnu. in ....Reconnus mais pas transmis. out ....Transmis mais pas reconnus. in/out ....Transmis/reconnus.
[SF4] OTHER (Autre)	
MIDI IN/OUT (Entrée/Sortie MIDI)	Détermine la ou les bornes de sortie physiques qui sont utilisées pour la transmission/réception de données MIDI : MIDI IN/OUT, USB ou mLAN (si la carte mLAN16E en option est installée). **Réglages :** MIDI, USB, mLAN NOTE Les trois types de bornes ci-dessus doivent être utilisés séparément. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces bornes pour transmettre/recevoir des données MIDI.
ThruPort (Through Port) (Port relais)	De nombreux séquenceurs informatiques sont capables de transmettre des données via plusieurs ports MIDI, dépassant ainsi la limite des 16 canaux. Si vous utilisez la borne USB ou mLAN (si la carte mLAN16E en option est installée) pour la transmission/réception MIDI, vous pouvez demander à ce synthétiseur de répondre aux données MIDI via un seul port tout en relayant les données d'un autre port (dont vous pouvez définir le numéro ici) vers un générateur de sons séparé (connecté à la borne MIDI OUT). Ainsi, 16 canaux de données peuvent être utilisés sur ce synthétiseur et 16 autres sur le périphérique MIDI connecté. **Réglages :** 1~8 NOTE Si la carte mLAN16E est installée et que le paramètre MIDI IN/OUT est réglé sur mLAN, les ports 5–8 seront indisponibles, même si vous les définissez ici.

[F6] PLUG (Prise)	
[SF1] STATUS (Etat)	
Plug1: – Plug3 :	Indique le nom de la carte plug-in installée sur ce synthétiseur.
PolyExpand (Expansion polyphonique)	Ce paramètre est uniquement accessible lorsque deux ou trois cartes plug-in identiques sont installées. Le réglage « off » permet à deux ou trois cartes de travailler séparément (vous pouvez les attribuer à deux ou trois parties différentes). Lorsque le paramètre PolyExpand est activé (« on »), les deux cartes fonctionnent ensemble comme une seule carte (dans une seule partie), doublant ainsi la polyphonie des notes. **Réglages :** on, off
[SF2] MIDI	Cet écran vous permet de définir différents paramètres MIDI pour la carte plug-in.
DEVNO. (Device Number) (Numéro de périphérique)	Détermine le numéro du périphérique MIDI de la carte plug-in. Ce numéro doit correspondre au numéro du périphérique MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, de changements de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système. **Réglages :** 1~16, all, off
PORTNO. (Port number) (Numéro de port)	Détermine le numéro du port MIDI sur lequel la carte plug-in reçoit des données MIDI en mode générateur de sons multi-timbres (Multi/Sequence Play). Il est possible de régler un port pour la carte plug-in à plusieurs parties et deux ports pour la carte plug-in à partie unique. **Réglages :** off, 1~3 NOTE Le numéro du port de la carte d'effets plug-in (VH) est paramétré sur 1. NOTE Pour plus d'informations sur la carte plug-in et le bloc du générateur de sons interne, reportez-vous à la page 116.
GM/XG	Détermine si les messages « GM on » et « XG on » sont reconnus (on) ou non (off). Ce paramètre est disponible uniquement si une carte plug-in à plusieurs parties est installée dans le logement 3. **Réglages :** on, off
[SF3] NATIVE1	Cet écran vous permet de définir les paramètres système natifs de la carte plug-in installée dans les logements 1 - 3. Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous au mode d'emploi qui accompagne votre carte plug-in.
[SF4] NATIVE2	
[SF5] NATIVE3	

Mode Utility Job (Tâche d'utilitaire) [UTILITY] → [JOB]

Dans ce mode, vous pouvez rétablir les réglages par défaut de la mémoire utilisateur du synthétiseur (Factory Set). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 21.

NOTE Comme les réglages des cartes plug-in en mode Utility sont stockés non pas dans la mémoire utilisateur interne mais dans la mémoire des cartes respectives, cette tâche ne peut pas servir à rétablir les réglages par défaut de ces données.

■ Informations complémentaires

Paramétrage de l'écran par défaut lors de la mise sous tension

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (page 164)

1 **Sélectionnez le mode et le numéro de programme que vous souhaitez appeler en premier lors de la mise sous tension.**
2 **Appuyez sur la touche [ENTER] tout en maintenant la touche [STORE] enfoncée pour enregistrer le mode et le numéro de programme sélectionnés à l'étape 1.**
3 **Réglez le paramètre PowerOnMode sur « last » dans l'écran [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.**
4 **Appuyez sur la touche [STORE] pour stocker le réglage Utility effectué à l'étape 3 ci-dessus.**
5 **Mettez l'instrument hors tension, puis sous tension pour afficher à l'écran le mode/numéro de programme paramétrés à l'étape 2.**

Mode File

Le mode File vous propose des outils permettant de transférer les données entre l'instrument et le périphérique de stockage USB.

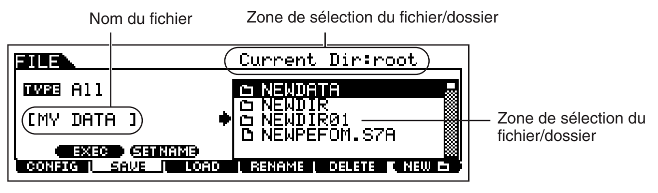
NOTE Pour les détails sur les périphériques de stockage USB, reportez-vous à la page 20.

NOTE Pour obtenir de plus amples informations sur les relations entre les données créées sur ce synthétiseur et les fichiers à enregistrer, consultez la page 171.

Mode File [FILE]

NOTE Pour plus d'informations sur la sélection de fichier/dossier ou la création de dossier, reportez-vous à la page 170.

[F1] CONFIG	
[SF1] CURRENT	Cet écran vous permet de régler les paramètres du périphérique actuellement reconnu (périphérique de stockage USB).
USB Device	Sélectionne la partition du périphérique. Vous pouvez transférer des fichiers entre la partition du logement sélectionné ci-dessous et le S90 ES.
▶ Slot	Si vous utilisez un périphérique de stockage USB compatible avec plusieurs supports, sélectionnez le numéro du logement. La partition souhaitée peut être sélectionnée dans l'encadré de droite.
Status	Indique l'état du périphérique de stockage reconnu par le synthétiseur.
▶ Free	Indique la capacité de mémoire inutilisée (libre) sur le périphérique actuel.
▶ Total	Indique la capacité de mémoire totale du périphérique actuel.
[SF2] FORMAT	Avant d'utiliser un nouveau périphérique de stockage USB avec ce synthétiseur, vous devez d'abord formater ce dernier. Utilisez cette opération pour formater le périphérique de stockage USB et lui attribuer une étiquette de volume. Pour obtenir les instructions sur le formatage, reportez-vous à la page 170.
Slot	Sélectionne le logement auquel il faut accéder lorsque le périphérique de stockage USB connecté prend en charge différents supports. **Réglages :** CARD, USB.
Type	Spécifie la partition à formater. **Réglages :** all, partition1 ~ 4
Volume Label	Attribue un nom à Volume Label (Etiquette de volume). Pour obtenir les instructions concernant l'attribution de nom, reportez-vous à la page page 27 de la section « Principe d'utilisation ».
[F2] SAVE	



Cette opération vous permet d'enregistrer vos fichiers sur un périphérique de stockage USB.
Pour obtenir les instructions sur l'enregistrement de fichiers contenant différents types de données, reportez-vous aux pages suivantes : page 51 (Voices), page 57 (Performances), page 76(Multis).

TYPE	Vous pouvez enregistrer, sur un même fichier, toutes les données créées sur ce synthétiseur ou uniquement un type particulier de données. Ce paramètre détermine le type de données à enregistrer sur un fichier unique. **Réglages :** Reportez-vous à la section « Informations complémentaires » de la page page 171.
[SF1] EXEC	Exécute l'enregistrement du fichier dans le dossier sélectionné. NOTE La touche [ENTER] sur le panneau sert à appeler le contenu du dossier sélectionné.
[SF2] SETNAME	Copie le nom du fichier/dossier sélectionné dans la zone de sélection du fichier/dossier dans la colonne du nom de fichier.
[F6] NEW	Crée un nouveau dossier dans le dossier actuellement sélectionné.
[F3] Load	

Indique le dossier (répertoire) actuellement sélectionné.

FILE Current Dir:root
TYPE AllVoice
NEWDATA
NEWDIR
NEWDIR01
MYPEFORM.S7V
MYVOICE .S7V
EXEC
CONFIG SAVE LOAD RENAME DELETE

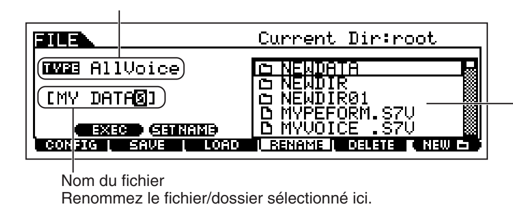
Zone de sélection du fichier/dossier

Cette opération vous permet de charger des fichiers depuis un périphérique USB sur le synthétiseur.

TYPE	Vous pouvez charger sur le synthétiseur tous les types de données enregistrées dans un fichier unique sur un périphérique de stockage USB ou seulement un type de données spécifique. Ce paramètre détermine le type de données à charger depuis un fichier unique. **Réglages :** Reportez-vous à la section « Informations complémentaires » de la page page 171.
[SF1] EXEC	Exécute le chargement du fichier. NOTE La touche [ENTER] sur le panneau sert à appeler le contenu du dossier sélectionné.

[F4] Rename

Sélectionnez le type de fichier souhaité.



Zone de sélection du fichier/dossier
Sélectionnez le fichier/dossier à renommer.

Nom du fichier
Renommez le fichier/dossier sélectionné ici.

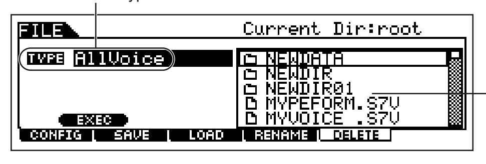
Cet écran vous permet de renommer les fichiers et dossiers contenus sur le périphérique de stockage USB sélectionné, en utilisant un total de huit caractères alphanumériques.

Les fichiers sont nommés d'après la convention de dénomination MS-DOS. Si le nom du fichier contient des espaces ou d'autres caractères non reconnus dans MS-DOS, ceux-ci seront automatiquement remplacés par une marque de soulignement « _ » lors de l'enregistrement.

[SF1] EXEC	Exécute l'attribution d'un nouveau nom au fichier. NOTE La touche [ENTER] sur le panneau sert à appeler le contenu du dossier sélectionné.
[SF2] SETNAME	Copie le nom du fichier/dossier sélectionné dans la zone de sélection du fichier/dossier dans la colonne du nom de fichier.
[F6] NEW	Crée un nouveau dossier dans le dossier actuellement sélectionné.

[F5] Delete

Sélectionnez le type de fichier souhaité.



Zone de sélection du fichier/dossier
Sélectionnez le fichier ou le dossier à supprimer.

Cet écran vous permet de supprimer des fichiers et des dossiers depuis le périphérique de stockage USB sélectionné. Sélectionnez le fichier ou dossier souhaité comme indiqué ci-dessous puis appuyez sur la touche [SF1] EXEC.

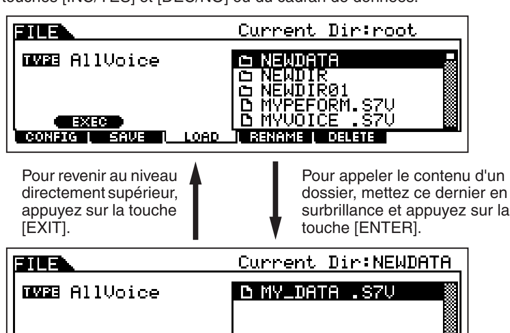
NOTE Avant de supprimer un dossier, vous devez supprimer préalablement tous les fichiers et sous-dossiers qu'il contient.
N'oubliez pas que seuls les dossiers vides de fichiers et de sous-dossiers peuvent être supprimés.

■ Informations complémentaires

Sélection de fichier (🗋)/dossier (🗀)

Les illustrations et instructions ci-après vous montrent comment sélectionner des fichiers et des dossiers sur les périphériques de stockage USB en mode File.

Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



Pour revenir au niveau directement supérieur, appuyez sur la touche [EXIT].

Pour appeler le contenu d'un dossier, mettez ce dernier en surbrillance et appuyez sur la touche [ENTER].

Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

Formatage d'un périphérique de stockage USB

Avant d'utiliser un nouveau périphérique de stockage USB avec ce synthétiseur, vous devez d'abord le formater. Suivez les instructions ci-dessous.

⚠ ATTENTION

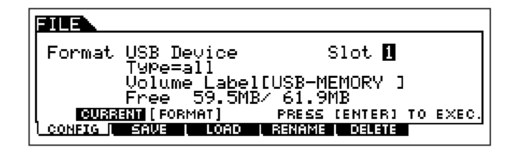
Si des données sont déjà enregistrées sur le périphérique de stockage USB, veillez à ne pas formater ce dernier car toutes les données enregistrées au préalable seront détruites.

1 Connectez un périphérique de stockage USB sur le connecteur USB TO DEVICE.

Si nécessaire, insérez le support adéquat dans le logement du périphérique de stockage USB.

2 Appuyez sur le mode [FILE] pour passer en mode File.

3 Appuyez sur la touche [F1] CONFIG, puis sur la touche [SF3] FORMAT pour ouvrir l'écran Format (Formatage).



4 Sélectionnez le logement et la partition à formater.

Précisez le numéro du logement, dans l'angle supérieur droit de l'écran, et sélectionnez la partition à formater à l'emplacement de la valeur Type, sur la seconde ligne de l'écran.

5 Réglez le paramètre Volume Label.

Déplacez le curseur sur « Volume Label » et saisissez une étiquette de volume.
Pour obtenir les instructions concernant l'attribution de nom, reportez-vous à la page 53 de la section « Principe d'utilisation ».

6 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler le formatage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

7 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche.

Une fois le formatage terminé, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

⚠ ATTENTION

Pendant l'opération de formatage, veillez à respecter les précautions suivantes :
- **Ne jamais retirer ni éjecter le support du périphérique de stockage USB.**
- **Ne jamais débrancher ni déconnecter aucun périphérique.**
- **Ne jamais mettre le S90 ES ni les périphériques concernés hors tension.**

NOTE Si vous exécutez l'opération Format en mode File, le périphérique de stockage USB sera formaté au format MS-DOS ou Windows. Il est possible que le périphérique de stockage USB ne soit pas compatible avec d'autres périphériques, tels qu'un ordinateur Macintosh ou une caméra numérique.

Types de fichiers pris en charge par le S90 ES

Types de fichiers susceptibles d'être enregistrés par l'instrument sur le périphérique de stockage USB [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

TYPE	Extension de fichier	Description
All	*.S7A	Toutes les données de la mémoire utilisateur interne de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique, et peuvent être sauvegardées.
All Voice	*.S7V	Toutes les données de voix utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne du synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique, et peuvent être sauvegardées.
Chain	*.S7C	En mode Sequence Play, les données de chaîne peuvent être sauvegardées.
Plugin All Bulk 1-3	*.W2B	Toutes les données stockées sur une carte plug-in (données de voix enregistrées sur carte et créées à l'aide du logiciel d'édition livré avec la carte plug-in, et réglages relatifs à la carte en mode Utility) sont traitées comme un fichier unique, et peuvent être enregistrées. Les numéros 1, 2 et 3 correspondent aux logements plug-in.
Voice Editor	*.S7E	Toutes les données de voix utilisateur stockées dans des banques utilisateur sont traitées comme un fichier unique et enregistrées. Le fichier sauvegardé peut être chargé sur le logiciel Voice Editor (page 77) de votre ordinateur.

NOTE Un fichier « All » ne comporte pas de données « Plugin All Bulk 1-3 ».

Types de fichier susceptibles d'être chargés depuis un périphérique de stockage USB sur l'instrument [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

TYPE	Extension de fichier	Description
All	*.S7A	Les fichiers de type « All » peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument. Lorsque la case située à gauche de « without System » (Sans système) est cochée, seuls les réglages du mode Utility ne sont pas chargés.
All Voice	*.S7V (*.W7V, *.W4V, *.W2V)	Les fichiers de type « All Voice » peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Voice	*.S7A, *.S7V (*.W7A, *.W4A, *.W2A, *.W7V, *.W4V, *.W2V)	Une voix spécifique contenue dans un fichier enregistré selon les types « All » ou « All Voice » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Il faut noter que les icônes des fichiers de type « All » et « All Voice » deviennent (en tant que dossiers virtuels) lorsque ce type de fichier est sélectionné (Guide rapide, page page 52).
Performance	*.S7A	Une performance spécifique contenue dans un fichier enregistré selon le type « All » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur l'instrument. Vous remarquerez que l'icône du fichier « ALL » devient (en tant que dossier virtuel) lorsque ce type de fichier est sélectionné (Guide rapide, page 58).
Chain	*.S7C	Les fichiers de type « Chain » peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.
Plugin All Bulk 1-3	*.W2B	Un fichier enregistré sous le type « Plugin All Bulk 1, 2, 3 » peut être chargé et restauré sur la carte plug-in installée sur l'instrument. Il est à noter que les mêmes cartes plug-in doivent être installées dans les mêmes logements spécifiés lors de l'enregistrement du fichier.
Voice Editor	*.S7E	Les données de voix éditées via le logiciel Voice Editor (page 77) installé sur votre ordinateur peuvent être chargées sur l'instrument.
User Arp	*.W7G	Les fichiers de type « Usr ARP » enregistrés à l'aide du MOTIF ES de Yamaha peuvent être chargés et restaurés sur l'instrument.

NOTE Les fichiers « All » et « All Voice » enregistrés sur les modèles S90, MOTIF ES ou MOTIF peuvent être chargés sur le S90 ES (*.W4A, *.W7A, *.W2A, *.W4V, *.W7V, *.W2V). Cependant, les voix risquent de ne pas se reproduire avec les mêmes sonorités que ceux de l'instrument d'origine, étant donné que le contenu des formes d'onde présélectionnées et la structure des effets varient entre les deux séries d'instruments.

Mode Master (Principal)

Mode Master Play (Reproduction de piste maître)

[MASTER] → sélection d'une piste maître

Le mode Master Play vous permet d'effectuer toute une série d'opérations générales d'édition sur la piste maître choisie. Pour des opérations d'édition plus précises et complètes, utilisez le mode Master Edit (Edition de piste maître). Les paramètres édités sont stockés dans la mémoire interne sous forme de piste maître utilisateur, à l'exception de certains paramètres.

[F1] PLAY (Lecture)	
OCT (Octave)	Indique le réglage des octaves du clavier. Ce réglage peut également être modifié grâce à l'opération suivante : [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A) (Attribution A), ASB (ASSIGN B)	Indique les fonctions attribuées aux différents curseurs de contrôle (portant la mention « ASSIGN A » et « ASSIGN B ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] (Panoramique/Envoi) et [TONE] (Timbre) sont allumés. Les fonctions sont attribuées depuis l'écran [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTE Les réglages OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) et ASB (ASSIGN B) ne peuvent être attribués indépendamment à chaque piste maître. De ce fait, ils ne sont pas stockés sous forme de piste maître individuelle en mode Master Store (Stockage de piste maître) (page 175).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indique les valeurs obtenues par l'utilisation des curseurs de commande respectifs (portant la mention « ASSIGN 1 » et « ASSIGN 2 ») lorsque les voyants des touches [PAN/SEND] et [TONE] sont allumés. Les fonctions attribuées à ces curseurs dépendent du réglage de la voix sélectionnée comme programme de la piste maître.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) (Arpège 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Vous pouvez appeler les types d'arpèges en appuyant sur les touches auxquelles ils sont affectés. Le type d'arpège affecté à chaque touche dépend du programme (Voice, Performance, Multi) sélectionné en tant que piste maître.
[F2] MEMORY (Mémoire)	
Cet écran vous permet de définir les paramètres de base de la piste maître, y compris le mode appelé avec la piste maître et le numéro de programme.	
Mode	Détermine le mode appelé lorsque le numéro de piste maître est sélectionné. **Réglages :** Voice, Performance, Multi/SeqPlay.
Memory	Détermine le numéro de programme appelé lorsque la piste maître est sélectionnée. **Réglages :** Lorsque le mode est réglé sur Voice : sélectionnez une banque et un numéro de voix. Reportez-vous aux instructions de la page 30. Lorsque le mode est réglé sur Performance : sélectionnez un numéro de performance . Reportez-vous aux instructions de la page 34. Lorsque le mode est réglé sur Multi : sélectionnez un numéro de multi. Reportez-vous aux instructions de la page 71.
ZoneSwitch	Ce paramètre détermine si la fonction Zone est utilisée (on) ou non (off). Reportez-vous à la page 93 pour plus de détails sur la fonction Zone. NOTE Lorsque le réglage Mode est défini sur « Voice » ou sur « Performance » et que le sélecteur Zone Switch est activé, seule la zone 1 peut être utilisée dans le réglage par défaut (la reproduction des zones 2-4 ne produit aucun son). Il est possible d'utiliser ces zones en réglant différents paramètres dans le mode Master Edit.

Mode Master Edit (Edition de piste maître)

[MASTER] → sélection d'une piste maître → [EDIT]

Le mode Master Edit est divisé en deux catégories : Common Edit, qui permet de régler les paramètres communs aux quatre zones, et Zone Edit, qui permet de régler les paramètres propres à chaque zone.
Lorsque Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play, seul Common Edit est disponible.

Common Edit

[MASTER] → sélection d'une piste maître → [EDIT] → [COMMON]

Ces paramètres servent à apporter des modifications globales (ou communes) aux quatre zones de la piste maître sélectionnée.

[F1] NAME (Nom)

Cet écran permet de créer un nom pour la piste maître. Pour obtenir des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la page 27 de la section « Principe d'utilisation ».

[F2] OTHER (Autre)

Slider (Curseur)	Cet écran vous permet de définir quelle rangée de fonctions de curseur sera éclairée et sélectionnée. **Réglages :** pan ....La sélection de la piste maître allume le voyant [PAN/SEND], en vue de commander la rangée Pan/Send. tone ....La sélection de la piste maître allume le voyant [TONE], en vue de commander la rangée Tone. assign..........La sélection de la piste maître allume les voyants [PAN/SEND] et [TONE], en vue de commander la rangée Assign. MEQofs ou partEQ ...La sélection de la piste maître allume le voyant [EQ], ce qui permet de commander la rangée EQ. Lorsque le mode est réglé sur Voice, MEQofs est disponible Lorsqu'il est réglé sur Performance ou Multi, partEQ est disponible. MEF ....La sélection de la piste maître allume les voyants [ARP FX] et [EQ], ce qui permet de commander la rangée Master Effects. arpFx .... La sélection de la piste maître allume le voyant [ARP FX], ce qui permet de commander la rangée Arpeggio FX. vol..........La sélection de la piste maître allume le voyant [VOLUME], en vue de commander la rangée Volume. zone..........La sélection de la piste maître n'allume pas de voyant et appelle automatiquement les fonctions de curseur réglées spécifiquement pour chacune des zones (page 91?). Ce paramètre n'est disponible que lorsque Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.

Zone Edit (Edition de zone)

[MASTER] → sélection d'une piste maître → [EDIT] → sélection d'une zone

Ces paramètres servent à éditer les zones individuelles qui constituent une piste maître. Le réglage Zone Edit est uniquement disponible lorsque Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.

[F1] TRANS (Transmit) (Transmission)

Cet écran vous permet de définir le mode de transmission des messages MIDI par chacune des zones lorsque vous jouez au clavier.

TransCh (Transmit Channel) (Canal de transmission)	Détermine le canal de transmission MIDI pour chaque zone. **Réglages :** 1 ~ 16
TGSwitch (Tone Generator Switch) (Commutateur du générateur de sons)	Détermine l'activation ou la désactivation de la transmission des données MIDI au générateur de sons interne pour chacune des zones. **Réglages :** on, off
MIDISwitch (Commutateur MIDI)	Détermine si des données MIDI sont ou non transmises à un périphérique MIDI externe pour chacune des zones. **Réglages :** on, off

[F2] NOTE

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au clavier pour chaque zone, ce qui vous permet de configurer des partages de zone et de déterminer la plage de hauteur de ton pour chaque zone.

Octave	Détermine la valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. **Réglages :** -3 ~ 0 (par défaut) ~ +3
Transpose (Transposition)	Détermine la valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. **Réglages :** -11 ~ 0 (par défaut) ~ +11
NoteLimitH, L (High, Low) (Limite de notes inférieure/ supérieure)	Détermine les notes les plus basses et les plus hautes de la plage de notes pour chaque zone. La zone sélectionnée n'est audible que lorsque vous jouez des notes comprises dans cette plage. **Réglages :** C -2 ~ G8 NOTE Vous pouvez également définir directement la plage à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les touches souhaitées.

[F3] TX SW (Transmit Switch) (Commutateur de transmission)

Cet écran vous permet de définir la façon dont la lecture de chaque zone individuelle affecte la transmission de divers messages MIDI (messages de changement de commande et de changement de programme, par exemple). Quand le paramètre concerné est réglé sur « on », la reproduction de la zone sélectionnée transmet les messages MIDI correspondants.
Notez que vous disposez de deux types d'écran différents (voir ci-après). Chaque type d'écran présente les mêmes paramètres sous un format différent ; utilisez celui avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise.

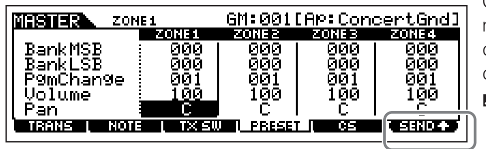
- Ecran affichant quatre zones
- Ecran affichant tous les paramètres d'une zone

N'oubliez pas qu'il est impossible d'afficher tous les paramètres disponibles en même temps dans les quatre écrans de zones et que vous devez par conséquent utiliser les commandes de curseurs pour faire défiler l'écran afin de visualiser et de définir les autres paramètres.

Réglages :

Bank (TG) (Banque)	Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de sons interne.
PC (TG)	Détermine si les messages de changement de programme doivent être transmis au générateur de sons interne.
Bank (MIDI)	Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB doivent être transmis au générateur de sons externe via MIDI.
PC (MIDI)	Détermine si les messages de changement de programme doivent être transmis au générateur de sons externe via MIDI.
PB (Pitch Bend) (Plage de variation de ton)	Détermine si les messages de variation de ton doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
MW (Modulation Wheel) (Molette de modulation)	Détermine si les messages MIDI générés par l'utilisation de la molette de modulation doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
ChAT (Channel Aftertouch) (Modification ultérieure de canal)	Détermine si les messages de modification ultérieure de canal générés en appuyant sur les touches doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
BC (Breath Controller) (Contrôleur de souffle)	Détermine si les messages MIDI générés à l'aide du contrôleur de souffle connecté au contrôleur BREATH doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Slider (Curseur)	Détermine si les messages MIDI générés en utilisant les curseurs doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
FC1 (Foot Controller1) (Contrôleur au pied 1) FC2 (Foot Controller2)	Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le contrôleur au pied fourni en option doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Vol (Volume)	Détermine si les messages de volume doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Pan (Panoramique)	Détermine si les messages de panoramique doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
Sus (Sustain) (Maintien)	Détermine si les messages de maintien générés en appuyant sur le commutateur au pied connecté à la prise SUSTAIN doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.
FS (Footswitch) (Commutateur au pied)	Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le commutateur au pied connecté à la prise ASSIGNABLE doivent être transmis aux générateurs de sons interne et externe.

[F4] PRESET (Prédéfini)



Cet écran vous permet d'effectuer les réglages relatifs aux voix pour chaque zone, dans le numéro de programme de piste maître sélectionné. Ainsi, le fait de sélectionner une piste maître différente appelle automatiquement un jeu de voix et de réglages relatifs aux voix tout à fait différents pour les quatre zones.

NOTE A l'aide de la touche [F6] SEND (Envoyer), vous pouvez déterminer si les réglages de l'écran PRESET sont directement appliqués ou non.
Si la touche [F6] SEND est activée (SEND), tous les messages MIDI sont envoyés depuis le S90 ES dès que vous avez changé les différents paramètres de l'écran.
Si la touche [F6] SEND est désactivée (SEND), tous les messages MIDI sont envoyés depuis le S90 ES après que vous avez stocké la piste maître éditée, lorsque vous sélectionnez à nouveau la piste maître.
Les paramètres désactivés dans l'écran [F1] TRANS ou [F3]TX SW ne peuvent cependant pas être envoyés.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change) (Changement de programme)	Détermine l'affectation de voix à chaque zone de la piste maître sélectionnée. **Réglages :** Reportez-vous à la liste des voix disponible dans la Liste des données fournie à part.
Volume	Détermine le niveau de sortie de la voix dans chaque zone. **Réglages :** 0 ~ 127
Pan (Panoramique)	Définit la position de balayage stéréo de la voix dans chaque zone. **Réglages :** L64 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

[F5] CS (Control slider) (Curseur de commande)

Cet écran vous permet de déterminer les numéros de changement de commandes utilisés pour les curseurs de chaque zone. Ces paramètres ne sont accessibles que si le paramètre Slider (dans l'écran [F2] OTHER de Common Edit) est réglé sur « zone ».

Réglages : off, 1~95

Mode Master Job (Tâche de la piste maître) [MASTER] → [JOB]

Le mode Master Job propose deux fonctions bien pratiques (appelées « tâches ») : la première vous permet de réinitialiser les données de la piste maître et la deuxième de transmettre les données éditées de la piste maître à un périphérique ou un ordinateur MIDI externe. Après avoir défini les paramètres comme requis dans l'écran sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la tâche.

[F1] INIT (Initialize) (Initialiser)

Cette fonction permet de réinitialiser tous les paramètres de la piste maître sur leurs réglages par défaut. Elle sert également à initialiser certains paramètres de manière sélective (par exemple, des réglages communs, des réglages propres à une zone , etc.), ce qui est très utile lorsque vous créez une toute nouvelle piste maître.

Type de paramètres (pour l'initialisation) : All, Common, Zone

ALL		Tous les paramètres de la piste maître sélectionnée sont initialisés.
Common (Commun)		Tous les réglages communs des paramètres de la piste maître sélectionnée sont initialisés.
Zone		Vous pouvez initialiser le réglage Zone sur l'un des trois types suivants.
	Split	Partage la plage du clavier en Zone 1 et Zone 2. Le réglage « UpperCh » détermine le canal de transmission MIDI de la plage supérieure du clavier et « LowerCh » celui de la plage inférieure du clavier. « SplitPoint » détermine le nombre de notes (C2 ~ G8) qui sépare les limites supérieure et inférieure du clavier.
	4Zone	Initialise les quatre zones.
	Layer	Permet de disposer deux parties en couche à l'aide de Zone 1 et Zone 2. Les réglages « UpperCh » et « LowerCh » déterminent respectivement le canal de transmission MIDI de chacune des deux zones.

[F4] BULK (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités pour la piste maître actuellement sélectionnée à un ordinateur ou à un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 126.

NOTE Pour pouvoir exécuter le transfert des données en bloc, vous devez régler correctement le numéro du périphérique MIDI, en procédant comme suit : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

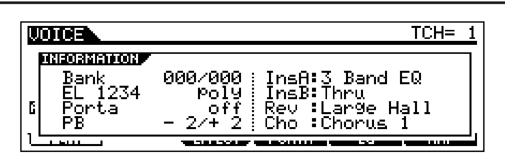
Mode Master Store (Stockage de piste maître) [MASTER] → sélection d'une piste maître → [STORE]

Cette fonction vous permet de stocker la piste maître éditée dans la mémoire utilisateur.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page 126 de la section Guide rapide.

Ecrans d'information

Les écrans d'information sont des outils pratiques qui vous permettent d'avoir une vue d'ensemble des principaux réglages correspondants à chaque mode. Sélectionnez le mode souhaité, puis appuyez sur latouche [INFORMATION] pour appeler l'écran d'information de ce mode.

Mode Voice



Bank
Indique la banque MSB/LSB (page 180) de la banque de voix actuellement sélectionnée.

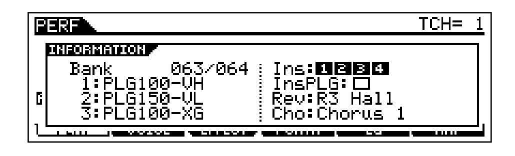
EL 1234
Indique la voix actuellement sélectionnée, le statut d'activation/désactivation de quatre éléments et le statut (page 128) mono/poly.

Porta (Portamento)
Indique le statut d'activation/désactivation du sélecteur Portamento de la voix actuellement sélectionnée.

PB (Pitch Bend)
Indique la limite supérieure/inférieure de la plage de variation de ton.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B)
Rev (Reverb), Cho (Chorus)
Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 121).

Mode Performance



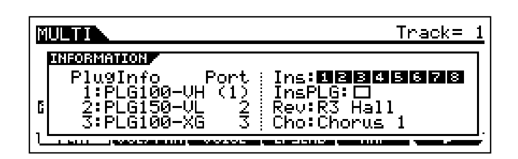
Bank
Indique la banque MSB/LSB (page 180) de la banque de performances actuellement sélectionnée.

1 (Carte plug-in 1), 2 (Carte plug-in 2),
3 (Carte plug-in 3)
Indique le statut d'installation de la carte plug-in correspondante. Le nom de la carte plug-in s'affiche à droite du numéro de logement correspondant. Lorsque le réglage PolyExpand (page 167) est spécifié en mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

Ins (Insertion), InsPLG (Insertion plug-in)
Indiquent respectivement les numéros de parties auquelles l'effet d'insertion et l'effet d'insertion plug-in s'appliquent (lorsque la carte PLG100-VH est installée).

Rev (Réverbération), Cho (Chœur)
Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 122).

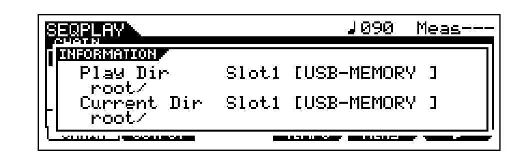
Mode Multi



PlugInfo/Port (statut d'installation de la carte plug-in)
Indique le numéro de carte plug-in et son numéro de port MIDI (page 167) à droite du numéro de logement. Lorsque le paramètre PolyExpand (page 167) est activé en mode Utility, « P » est indiqué à gauche du numéro de logement.

Ins (Insertion), InsPLG (Insertion plug-in)
Indiquent respectivement les numéros de parties auxquelles l'effet d'insertion et l'effet d'insertion plug-in s'appliquent (lorsque la carte PLG100-VH est installée).

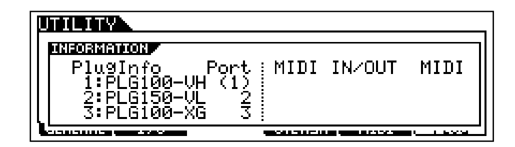
Mode Sequence Play



Play Dir (Répertoire reproduit)
Indique le numéro de logement et l'étiquette de volume du répertoire du périphérique USB utilisé en mode Sequence Play, et indique le chemin du répertoire.

Current Dir (Répertoire en cours)
Indique le répertoire actuellement sélectionné.

Mode Utility

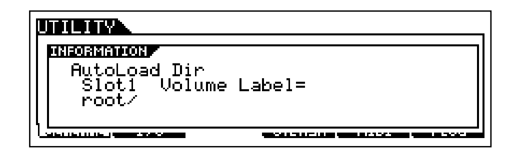


PlugInfo/Port (statut d'installation de la carte plug-in)

Indique le numéro de carte plug-in et son numéro de port MIDI (page 167) à droite du numéro de logement. Lorsque le paramètre PolyExpand (page 167) est activé en mode Utility, « P » est indiqué à gauche du numéro de logement.

MIDI IN/OUT

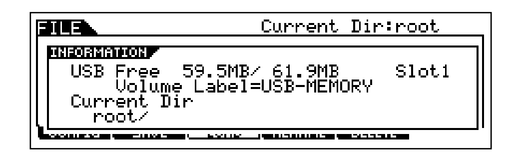
Détermine la/les borne(s) de sortie physique(s) utilisée(s) pour transmettre et recevoir des données MIDI.
Cependant, l'écran suivant s'affiche dans l'écran [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.



AutoLoad Dir (Répertoire de la fonction Auto Load)

Indique le numéro de logement et l'étiquette de volume du répertoire du périphérique USB utilisé par la fonction Auto Load ainsi que le chemin du répertoire.

Mode File



USB Free

Indique le volume de l'espace mémoire actuellement disponible (inutilisé) sur le périphérique de stockage USB connecté.

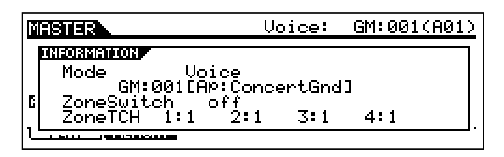
Slot, Volume Label

Indiquent respectivement le numéro de logement et l'étiquette de volume du répertoire du périphérique de stockage USB utilisé en mode File.

Current Dir (Répertoire en cours)

Indique le répertoire actuellement sélectionné.

Mode Master



Mode

Indique le mode et le numéro de programme mémorisés pour la piste maître actuellement sélectionnée.

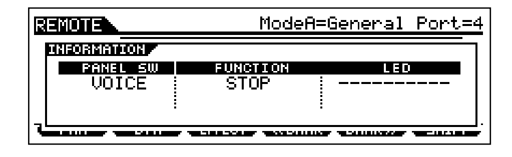
ZoneSwitch

Indique le statut (activé/désactivé) du sélecteur de zones.

ZoneTCH (Canal de transmission de zone)

Indique le canal de transmission MIDI de chaque zone (lorsque le sélecteur Zone Switch est activé).

Mode Remote Control



Reportez-vous à la page 83 pour plus de détails.

Annexe

Messages de l'afficheur

Affichage LCD	Description
Are you sure? [YES]/[NO] (Etes-vous sûr ? Oui/Non)	Demande de confirmation de l'exécution d'une opération donnée.
Arpeggio type stored. (Type d'arpèges stocké)	Le type d'arpèges actuellement sélectionné a été stocké sur l'une des touches [SF1] à [SF5].
Bad USB device. (Périphérique USB défectueux)	Le périphérique de stockage USB est inutilisable. Formatez-le et essayez à nouveau.
Bulk protected. (Protection des données en bloc)	Les blocs de données sont reçus alors que le paramètre RcvBulk (Réception en bloc) est réglé sur « protect » (protéger). (Voir page 166).
Can't make folder. (Impossible de créer un dossier)	Aucun autre répertoire ne peut plus être créé en dessous du niveau actuel.
Completed. (Terminé)	La tâche de chargement, d'enregistrement, de formatage ou toute autre tâche est terminée.
Device number is off. (Numéro du périphérique désactivé)	Les données en bloc ne peuvent pas être transmises ou reçues car le numéro du périphérique est désactivé (« off »).
Device number mismatch. (Numéro de périphérique inapproprié)	Les données en bloc ne peuvent pas être transmises/reçues, car les numéros de périphérique ne correspondent pas.
Effect plug-in is not in slot 1. (La carte plug-in d'effets n'est pas dans le logement 1)	La carte plug-in d'effet ne fonctionne pas car elle n'est pas installée dans le logement 1.
Executing... (Exécution en cours)	Une opération de formatage ou une tâche est en cours d'exécution. Veuillez patienter.
File already exists (Ce fichier existe déjà).	Il existe déjà un fichier portant le même nom que celui que vous êtes en train d'enregistrer.
File not found. (Fichier non trouvé)	Impossible de trouver le type de fichier spécifié.
Folder is too deep. (Fichier trop éloigné)	Les répertoires situés en dessous de ce niveau sont inaccessibles.
Folder not empty. (Dossier avec données)	Vous essayez de supprimer un dossier qui contient des données.
Illegal USB device. (Périphérique USB non valide)	Le périphérique de stockage USB a été incorrectement formaté.
Illegal file. (Fichier non valide)	Le fichier spécifié pour le chargement est inutilisable par le S90 ES ou ne peut être chargé dans le mode actuellement sélectionné.
Illegal file name. (Nom de fichier invalide)	Le nom de fichier spécifié n'est pas valide.
Incompatible USB device (Périphérique USB incompatible)	Un périphérique USB qui ne peut être utilisé par le S90 ES a été relié au connecteur USB TO DEVICE.
MIDI buffer full. (Tampon MIDI plein)	Echec du traitement des données MIDI dû à un trop grand nombre de données reçues en même temps.
MIDI checksum error. (Erreur des données de contrôle MIDI)	Une erreur s'est produite lors de la réception des données en bloc.
MIDI data error. (Erreur de réception MIDI)	Une erreur s'est produite lors de la réception des données MIDI.
Multi plug-in is not in slot 3. (La carte plug-in à parties multiples n'est pas dans le logement 3)	La carte plug-in à parties multiples ne fonctionne pas parce qu'elle n'est pas installée dans le logement 3.
No response from USB device. (Pas de réponse du périphérique USB)	Le périphérique USB relié à la borne USB TO DEVICE ne répond pas.
Not empty folder. (Ce dossier n'est pas vide)	Vous essayez de supprimer un dossier qui contient des données.
Now checking plug-in board. (Vérification en cours de la carte plug-in)	Le S90 ES est en train de vérifier l'état d'installation de la carte plug-in à la mise sous tension.
Now loading... (xxxx) (Chargement en cours)	Indique qu'un fichier est en cours de chargement.
Now saving... (xxxx) (Enregistrement en cours)	Indique qu'un fichier est en cours d'enregistrement.
Now scanning autoloaded files. (Balayage en cours des fichiers chargés automatiquement)	Balayage des fichiers spécifiés pour la fonction Auto Load.
Now working... (Travail en cours)	Exécution de la réorganisation de la mémoire après annulation de l'opération de chargement ou d'enregistrement en appuyant sur la touche [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO] (Ecraser ? Oui/Non)	Une opération d'enregistrement risque d'écraser les données présentes sur le périphérique de stockage USB, et ce message vous demande de confirmer si vous voulez poursuivre l'opération ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO] selon les besoins.
Please keep power on. (Veuillez laisser l'appareil sous tension)	Les données sont en cours d'enregistrement dans la mémoire interne. N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension pendant l'écriture de données sur la mémoire interne. La mise hors tension de l'instrument à ce stade entraînerait la perte de toutes les données utilisateur et le blocage du système. Cela risque également d'empêcher le démarrage normal du S90 ES lors de sa prochaine mise sous tension.
Please stop sequencer. (Veuillez arrêter le séquenceur)	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut être réalisée pendant la reproduction du séquenceur.
PLG100 not supported. (La carte PLG100 n'est pas prise en charge)	La fonction Plug-in All Bulk Save ne s'applique pas aux cartes de la série PLG100.
Plug-in1 communication error. (Erreur de communication sur plug-in 1)	La carte plug-in qui a été installée dans le logement 1 ne fonctionne pas.
Plug-in1 type mismatch. (Type plug-in 1 inapproprié)	La voix utilisateur créée à l'aide de la carte plug-in précédemment installée dans le logement 1 (mais qui en a été retirée) a été sélectionnée.

Affichage LCD	Description
Plug-in2 communication error. (Erreur de communication sur plug-in 2)	La carte plug-in qui a été installée dans le logement 2 ne fonctionne pas.
Plug-in2 type mismatch. (Type plug-in 2 inapproprié)	La voix utilisateur créée à l'aide la carte plug-in précédemment installée dans le logement 2 (mais qui en a été retirée) a été sélectionnée.
Plug-in3 communication error. (Erreur de communication plug-in 3)	La carte plug-in qui a été installée dans le logement 3 ne fonctionne pas.
Plug-in3 type mismatch. (Type plug-in 3 inapproprié)	La voix utilisateur créée en utilisant la carte plug-in précédemment installée dans le logement 3 (mais qui en a été retirée) a été sélectionnée.
Power on mode stored. (Mode d'activation stocké)	Le réglage du numéro de programme automatiquement sélectionné lors de la mise sous tension a été stocké.
Read only file. (Fichier en lecture seule)	Vous avez essayé de supprimer, de renommer ou de modifier un fichier en lecture seule.
Receiving MIDI bulk. (Réception de blocs de données MIDI)	Le S90 ES est en train de recevoir des blocs de données MIDI.
System memory crashed. (Incident dans la mémoire système)	Echec de l'écriture de données sur la mémoire interne.
This Performance uses User Voices. (Cette performance fait appel à des voix utilisateur)	La performance que vous venez de charger contient des données de voix utilisateur. Vérifiez que la voix que vous avez enregistrée existe dans la banque de voix utilisateur appropriée.
Too many favorites. (Trop de favoris)	Vous avez tenté d'affecter plus de 257 voix à la catégorie Favorite.
Transmitting MIDI bulk. (Transmission de données MIDI en bloc)	Le S90 ES est en train de transmettre des blocs de données MIDI.
Unknown file format. (Format de fichier inconnu)	Le format de fichier est inconnu.
USB connection terminated. Press [ENTER] (Connexion USB interrompue. Appuyez sur [ENTER])	Une rupture de connexion est intervenue dans le périphérique de stockage USB, provoquée par un courant électrique anormal. Déconnectez le périphérique de stockage USB du connecteur USB TO DEVICE puis appuyez sur la touche [ENTER].
USB device connecting. (Périphérique USB en cours de connexion)	Reconnaissance en cours du périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE.
USB device full. (Périphérique USB plein)	Le périphérique de stockage USB est plein et les données ne peuvent plus être sauvegardées. Utilisez un nouveau périphérique de stockage USB ou libérez de l'espace en effaçant les données inutiles contenues sur le périphérique.
USB device not ready. (Périphérique USB non prêt)	Un périphérique de stockage USB est incorrectement inséré dans le S90 ES ou connecté à l'instrument.
USB device read/write error. (Erreur de lecture/d'écriture sur le périphérique USB)	Une erreur s'est produite lors de la lecture ou de l'écriture sur le périphérique de stockage USB.
USB device unformatted. (Périphérique USB non formaté)	Le disque n'est pas formaté ou son format est inutilisable par le S90 ES.
USB device write protected. (Périphérique USB protégé en écriture)	Le périphérique de stockage USB est protégé en écriture ou vous avez essayé d'écrire sur un support en lecture seule, comme par exemple un CD-ROM.
USB power consumption exceeded. (Dépassement de la consommation d'énergie du périphérique USB)	La consommation d'énergie du périphérique de stockage USB relié au connecteur USB TO DEVICE dépasse la valeur réglementaire.
USB transmission error. (Erreur de transmission USB)	Une erreur est intervenue lors de la communication avec le périphérique de stockage USB.
Utility stored. (Utilitaire stocké)	Les réglages en mode Utility ont été stockés.

A propos de la norme MIDI

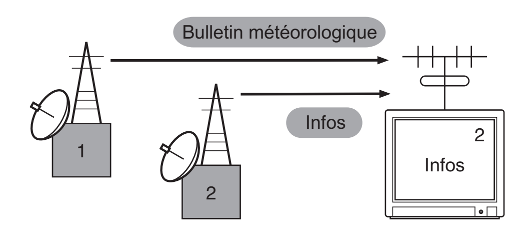
« MIDI » est un acronyme de « Musical Instrument Digital Interface » et est une norme internationale qui permet le transfert des données de performance et de voix ainsi que d'autres types de données entre différents instruments de musique. La communication des données est assurée même entre des instruments de musique et des équipements de fabricants différents.
Ce synthétiseur peut contrôler d'autres périphériques MIDI en transmettant des données liées aux notes ainsi que différents types de données de contrôleur. Il peut également être contrôlé par des messages MIDI entrants qui déterminent automatiquement le mode de générateur de sons, sélectionnent les canaux, les voix et les effets MIDI, modifient les valeurs des paramètres et, bien sûr, reproduisent les voix spécifiées pour les diverses parties.

De nombreux messages MIDI repris dans les sections « A propos de la norme MIDI » et « Format des données MIDI » (dans les Listes des données fournie séparément) sont représentés par des nombres décimaux, binaires ou hexadécimaux.
Les valeurs hexadécimales sont signalées par un « H » au début de la ligne de données ou à la fin des valeurs. La mention « n » indique également qu'il s'agit d'un nombre entier.

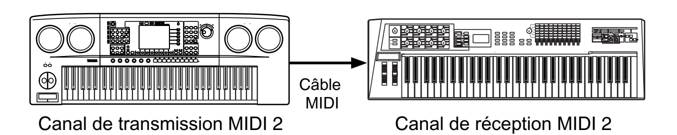
Canaux MIDI

Les données MIDI sont transférées vers 16 canaux numérotés de 1 à 16. Il est ainsi possible de transférer les données de performance MIDI pour un maximum de 16 « parties » différentes via un seul câble MIDI.

Les canaux MIDI peuvent être assimilés à des canaux de télévision. Chaque poste de télévision envoie ses programmes sur un canal distinct. Votre poste TV reçoit différents programmes simultanément de plusieurs stations et vous sélectionnez le canal correspondant au programme de votre choix.



L'appareil MIDI fonctionne selon le même principe de base. L'instrument émetteur envoie des données MIDI à l'instrument récepteur sur un canal MIDI spécifique (MIDI Transmit Channel) via un câble MIDI unique.
Si le canal MIDI de l'instrument récepteur (canal de réception MIDI) correspond au canal de transmission, le son émis par l'instrument récepteur dépendra des données envoyées par l'instrument émetteur. Pour plus d'informations sur la configuration du canal de transmission MIDI et du canal de réception MIDI, reportez-vous à la page page 65.



Canal MIDI etport MIDI

Les données MIDI sont affectées à l'un des seize canaux. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, prenant chacun en charge seize canaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 67.

Messages MIDI transmis/ reconnus par ce synthétiseur

Les messages MIDI se divisent en deux groupes : les messages de canaux et les messages système. Vous trouverez ci-dessous une explication des différents types de messages MIDI que ce synthétiseur peut recevoir et transmettre.

NOTE Certaines explications sont d'ordre général et ne sont pas nécessairement fournies en fonction de leur lien avec le S90 ES. Pour les détails sur le comportement du S90 ES à la réception de message MIDI, reportez-vous à la section « Format des données MIDI » et à la « Feuille d'implémentation MIDI » dans la Liste des données fournie séparément.

Messages de canaux

Les messages de canaux contiennent des données correspondant à la performance au clavier pour le canal en question.

■ Note On/Off (Activation/désactivation de note)

Messages générés lorsque vous jouez au clavier.
Note On : message généré lorsqu'une touche est enfoncée.
Note Off : message généré lorsqu'une touche est relâchée.
Chaque message comprend un numéro de note spécifique qui correspond à la touche enfoncée, ainsi qu'une valeur de vélocité qui dépend de la force avec laquelle la touche est enfoncée.
Plage de réception des notes = C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60
Plage de vélocité = 1 - 127 (Seule la vélocité Note On est reçue)

■ Control Change (Changement de commande)

Les messages de changement de commande vous permettent de sélectionner une banque de voix et de contrôler le volume, la position panoramique, la modulation, le temps de portamento, la clarté et d'autres paramètres du contrôleur, par l'intermédiaire de numéros de changement de commande spécifiques correspondants respectivement à ces différents paramètres.

Bank Select MSB (MSB de sélection de banque) (Changement de commande n˚000)
Bank Select LSB (Sélection de banque LSB) (Changement de commande n˚032)

Messages qui sélectionnent les numéros de banque de voix de variation, en combinant et en envoyant les MSB et LSB à partir d'un périphérique externe. Les messages MSB et LSB ont des fonctions différentes selon le mode du générateur de son.
Les numéros MSB permettent de sélectionner le type de voix (voix normale ou voix de batterie) et les numéros LSB les banques de voix. Une nouvelle sélection de banque ne devient effective qu'à la réception du message de changement de programme suivant.
Pour plus d'informations sur les banques et les programmes, reportez-vous à la « Voice List » incluse dans la Liste des données fournie séparément.

Modulation Wheel (Molette de modulation) (Changement de commande n˚001)
Les données MIDI sont produites lors de l'utilisation d'une molette de modulation. Réglez cette valeur sur 127 pour produire un vibrato maximal et sur 0 pour désactiver la fonction de vibrato.

Portamento Time (Temps de portamento) (Changement de commande n˚005)
Messages qui contrôlent la durée du portamento, ce glissement continu de la hauteur de ton entre deux notes jouées successivement. Réglez cette valeur sur 127 pour obtenir le temps de portamento maximal ou sur 0 pour obtenir le temps de portamento minimal. Lorsque le paramètre Portamento Switch (Sélecteur de portamento) (Changement de commande n˚065) est réglé sur « on », la valeur spécifiée ici permet de régler la vitesse du changement de hauteur.

Data Entry MSB (Entrée de données MSB) (Changement de commande n˚006)
Data Entry LSB (Entrée de données LSB) (Changement de commande n˚038)
Messages qui permettent de régler la valeur du paramètre spécifié par RPN MSB/LSB page 182) et NRPN MSB/LSB (page 182). Cette valeur est représentée par deux numéros de données de changement de commande : MSB et LSB.

Main Volume (Volume principal) (Changement de commande n˚007)
Détermine le volume de chaque partie séparément. Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour couper le son.

Pan (Balayage panoramique) (Changement de commande n˚010)
Messages qui contrôlent la position de balayage stéréo de chaque partie (pour la sortie stéréo). Réglez cette valeur sur 127 pour positionner le son à l'extrême droite et sur 0 pour le placer à l'extrême gauche.

Expression (Changement de commande n˚011)
Messages qui contrôlent l'expression de chaque partie au cours de la performance. Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour couper le son.

Hold1 (Maintien 1) (Changement de commande n˚064)
Messages qui contrôlent l'activation/désactivation de l'effet de maintien. Les notes jouées lorsque la pédale est enfoncée sont maintenues. Spécifiez cette valeur dans la plage 64 - 127 pour activer le maintien et dans la plage 0 - 63 pour le désactiver. Lorsque la fonction de maintien est activée, les notes jouées seront maintenues même dans le cas de réception de messages Note Off.

NOTE La fonction Half Damper vous permet d'affiner le contrôle de la durée de maintien sur une plage de 1 – 127, selon le degré de pression continue que vous exercez sur la pédale.

Portamento (Changement de commande n˚065)
Messages qui contrôlent l'activation/la désactivation du portamento. Spécifiez cette valeur dans la plage 64 - 127 pour activer le portamento et dans la plage 0 - 63 pour le désactiver. Si l'effet portamento est activé et le paramètre Mono/Poly réglé sur « mono », il sera possible de jouer un legato expressif. En d'autres termes, lorsque vous jouez une note avant de relâcher la suivante, la hauteur de ton glisse doucement de note en note et les enveloppes (PEG, FEG et AEG) continuent de s'appliquer de note en note, ce qui simule le comportement naturel des instruments acoustiques. La vitesse du glissement de hauteur est déterminée par le temps de portamento (Changement de commande n˚005).

Sostenuto Pedal (Pédale de sostenuto) (Changement de commande n˚066)
Messages qui contrôlent l'activation/la désactivation de l'effet de sostenuto. Réglez cette valeur entre 64 -127 pour activer le sostenuto et entre 0 - 63 pour le désactiver.
Le fait de maintenir des notes spécifiques enfoncées puis d'appuyer sur la pédale de sostenuto et de la maintenir enfoncée entraîne le maintien de ces notes lorsque vous jouez les notes suivantes et ce, jusqu'à ce que vous relâchiez la pédale.

Harmonic Content (Contenu harmonique) (Changement de commande n˚071)
Messages qui règlent la résonance du filtre définie pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Release Time (Temps de relâchement) (Changement de commande n˚072)
Messages qui règlent le temps de relâchement de l'AEG défini pour chaque partie.
La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Attack Time (Temps d'attaque) (Changement de commande n˚073)
Messages qui règlent le temps d'attaque de l'AEG défini pour chaque partie.
La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Brightness (Clarté) (Changement de commande n˚074)
Messages qui règlent la fréquence de coupure du filtre définie pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Decay Time (Temps de chute) (Changement de commande n˚075)
Messages qui règlent le temps de chute de l'AEG défini pour chaque partie.
La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Effect Send Level 1 (Reverb Depth) (Niveau d'envoi d'effet 1, Profondeur de réverbération) (Changement de commande n˚091)
Spécifie le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

Effect3 Send Level 3 (Chorus Depth) (Niveau d'envoi d'effet 3, Profondeur de chœur) (Changement de commande n˚093)
Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de chœur.

Data Increment (Incrément de données) (Changement de commande n˚096)
Data Decrement (Décrément de données) (Changement de commande n˚097)
Messages qui augmentent ou diminuent la valeur MSB de la sensibilité de la variation de ton, du réglage affiné ou du réglage brut par paliers de 1. Vous devez préalablement attribuer l'un de ces paramètres en utilisant le RPN du périphérique externe.

NRPN (Non Registered Parameter Number) LSB (LSB NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)) (Changement de commande n˚098) (uniquement pour les cartes plug-in)
NRPN (Non Registered Parameter Number) MSB (MSB NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)) (Changement de commande n˚099) (uniquement pour les cartes plug-in)

Messages qui règlent les paramètres de vibrato, filtre, générateur d'enveloppe, configuration de batterie et autres paramètres de voix.
Transmettez d'abord les messages MSB NRPN et LSB NRPN pour spécifier le paramètre à contrôler. Utilisez ensuite Data Entry (page 181) pour régler la valeur du paramètre spécifié.
Veuillez noter qu'une fois que le message NRPN a été spécifié pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur que NRPN. Par conséquent, après avoir utilisé le RPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour éviter d'obtenir des résultats inattendus. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de la carte plug-in concernée.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (LSB RPN (Numéro de paramètre enregistré)) (Changement de commande n˚100)
RPN (Registered Parameter Number) MSB (MSB RPN (Numéro de paramètre enregistré)) (Changement de commande n˚101)

Messages qui décalent, c'est-à-dire qui ajoutent ou soustraient des valeurs aux réglages de sensibilité de variation de ton, d'accord et autres paramètres de partie.
Transmettez d'abord les messages MSB RPN et LSB RPN pour spécifier le paramètre qui doit être réglé. Utilisez ensuite Data Increment/Data Decrement ci-dessus pour régler la valeur du paramètre spécifié.
Veuillez noter qu'une fois que le RPN a été défini pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur que RPN. Par conséquent, après avoir utilisé le RPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour éviter d'obtenir des résultats inattendus. Les numéros RPN suivants peuvent être reçus.

MSB RPN	LSB RPN	Nom du paramètre
00H	00H	Pitch Bend Sensitivity (Sensibilité de variation de ton)
00H	01H	Fine Tune (Réglage fin)
00H	02H	Coarse Tune (Réglage grossier)
7FH	7FH	Null

■ Messages de canaux

2ème OCTET	3ème OCTET	MESSAGE
120	0	All Sound Off (Sourdine)
121	0	Reset All Controllers (Réinitialiser tous les contrôleurs)
123	0	All Notes Off
126	0 –16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Désactivation de tous les sons) (Changement de commande n˚120)

Annule tous les sons actuellement audibles sur le canal spécifié.
Le statut des messages de canaux tels que Note On et Hold On est toutefois maintenu.

Reset All Controllers (Réinitialisation de tous les contrôleurs) (Changement de commande n˚121)

Réinitialise tous les contrôleurs sur leurs valeurs respectives par défaut.

Contrôleur	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Aftertouch	0 (min)
Modulation	0 (min)
Expression	127 (max)
Breath Controller	127 (max)
Foot Controller	127 (max)
Assign A	0 (centre)
Assign B	0 (centre)
Assign 1	0 (centre)
Assign 2	0 (centre)
Sustain Switch	0 (désactivé)
Sostenuto Switch	0 (désactivé)
RPN	Numéro non spécifié ; les données internes demeurent inchangées

All Notes Off (Désactivation de toutes les notes) (Changement de commande n˚123)

Permet d'annuler toutes les notes en cours pour le canal spécifié. Cependant, si les fonctions Hold1 ou Sostenuto sont activées, les notes continueront d'être audibles jusqu'à ce qu'elles soient désactivées.

Mono (Changement de commande n˚126)

Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off. Si le paramètre du 3ème octet (paramètre déterminant le numéro mono) est spécifié entre 0 et 16, les parties correspondantes à ces canaux seront définies en mono.

Poly (Changement de commande n˚127)

Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off et spécifie les parties correspondant à ces canaux en mode Poly.

■ Program Change (Changement de programme)

Messages qui déterminent la voix à sélectionner pour chaque partie. En combinant ce message à un message Bank Select, vous pourrez sélectionner non seulement des numéros de voix de base mais aussi des numéros de banque de voix de variation.
Pour obtenir une liste des voix disponibles, consultez la Liste des données fournie séparément.

NOTE Gardez à l'esprit que les programmes du S90 ES sont numérotés à partir de 1. Cela signifie que lorsque vous utilisez les numéros de changement de programme 0 à 127, vous devez soustraire 1 du numéro de programme du S90 ES pour en déduire le numéro de changement de programme MIDI correct. (Par exemple, pour appeler le numéro de programme 128 sur le S90 ES, vous devez spécifier le numéro de changement de programme MIDI 127.

■ Pitch Bend (Variation de ton)

Les messages de variation de hauteur de ton sont des messages de contrôleur en continu, qui permettent de monter ou de baisser la hauteur des notes spécifiées, d'une valeur déterminée, sur une durée donnée.

■ Channel Aftertouch (Modification ultérieure de canal)

Messages qui vous permettent de contrôler les sons sur l'ensemble du canal en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.

■ Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure)

Messages qui vous permettent de contrôler les sons pour chaque touche individuelle en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.
Ce synthétiseur ne transmet pas ce type de données à partir de son clavier.

Messages système

Les messages système sont des données portant sur l'ensemble du système de l'instrument.

■ Message exclusif au système

Les messages exclusifs au système permettent de contrôler diverses fonctions sur ce synthétiseur, parmi lesquelles le volume principal, l'accord principal, le mode du générateur de son, le type d'effet ainsi que divers autres paramètres.

General MIDI (GM) System On (Activation du système GM)

Lorsque le message « General MIDI system on » (Activation du système MIDI général) s'affiche, cela signifie que le synthétiseur reçoit des messages MIDI compatibles avec la norme GM System Level 1. Si l'instrument reçoit les messages GM System On, les canaux de réception des parties 1-16 (d'un multi) seront affectés aux valeurs « 1- 16 ».

```
F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadécimal)
```

NOTE Assurez-vous que l'intervalle entre ce message et la première donnée de note du morceau est supérieur ou égal à la durée d'une noire.

MIDI Master Volume (Volume principal MIDI)

Lorsque ce message est reçu, le MSB de volume est effectif pour le paramètre système.

* mm (MSB) = valeur de volume appropriée, ll (LSB) = ignoré

```
F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadécimal)
```

Mode Change (Changement de mode)

Lorsque ce message est reçu, le mode du S90 ES est changé.

* n = numéro du périphérique (page 166)
* m = 0, 1 ou 3 (0 : mode Voice, 1 : mode Performance, 2 : non disponible, 3 : mode Multi, 4 : piste maître)

```
F0 43 1n 7F 00 0A 00 01 0m F7 (Hexadécimal)
```

■ Messages système en temps réel

Ces messages commandent le séquenceur.

Active Sensing (FEH) (Détection active)

A la réception d'un message FEH, si aucune donnée MIDI n'est reçue pendant un intervalle de temps supérieur à 300 msec environ, le S90 ES exécute les mêmes fonctions qu'à la réception de messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers. L'instrument revient ensuite à un état dans lequel le FEH n'est pas surveillé.

Timing Clock (F8H) (Horloge de synchronisation)

Ce message est transmis à un intervalle fixe pour synchroniser les instruments MIDI connectés. Vous pouvez décider si le S90 ES doit utiliser les messages de l'horloge de synchronisation interne ou externe reçus via MIDI IN en réglant le paramètre MIDI Sync : [UTILITY] → écran MIDI → « MIDI Sync ».

Start (FAH) (Début)

Ce message permet aux données de séquence MIDI de commencer la reproduction depuis le début. Ce message est transmis en appuyant sur la touche [F6] ▶ (Reproduction) au début du fichier de morceaux MIDI.

Continue (FBH) (Continuer)

Ce message permet aux données de séquence MIDI de commencer la reproduction depuis la position actuelle du morceau. Ce message est transmis en appuyant sur la touche [F6] ▶ (Reproduction) au milieu du fichier de morceaux MIDI.

Stop (FCH) (Arrêt)

Ce message provoque l'interruption de la reproduction des données de séquence MIDI (morceau). Ce message est transmis en appuyant sur la touche [F6] ▶ (Arrêt) en cours de reproduction du fichier de morceaux MIDI.

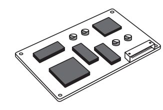
NOTE Vous pouvez décider que le synthétiseur envoie des messages Timing Clock, Start, Continue ou Stop en réglant le paramètre SeqCtrl : [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

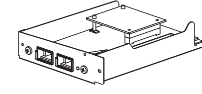
Installation du matériel en option

Périphériques disponibles



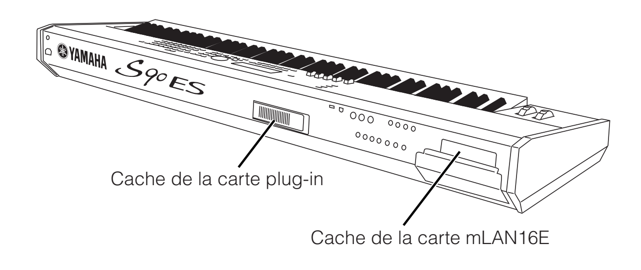
Cartes plug-in **mLAN16E**





Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes.

Emplacements dans lesquels les unités en option sont installées



Précautions d'installation

Avant d'installer le matériel en option, munissez-vous d'un tournevis à pointe cruciforme et installez-vous dans un espace suffisamment grand pour bénéficier d'une liberté de mouvement. Vous pouvez avoir besoin d'utiliser des coussins ou des supports de protection pour l'instrument.

⚠ AVERTISSEMENT

- **Avant de procéder à l'installation, mettez le S90 ES et les périphériques qui lui sont connectés hors tension puis débranchez-les de la prise secteur. Retirez tous les câbles reliant l'instrument à d'autres périphériques. (Si vous laissez le cordon d'alimentation branché au cours de cette manipulation, vous pourrez provoquer un choc électrique. Le raccordement à d'autres câbles peut nuire au bon déroulement des opérations.) L'installation ou le retrait d'un périphérique doit toujours se faire APRES que l'instrument ou le matériel proposé en option soit revenu à température ambiante.**
- **Prenez garde à ne pas laisser tomber une vis à l'intérieur de l'instrument au cours de l'installation (pour ce faire, gardez les unités optionnelles et le couvercle à distance de l'instrument lorsque vous l'assemblez). Si cela se produit, prenez soin de retirer la ou les vis de l'intérieur de l'unité avant de la mettre sous tension. Si une vis reste à l'intérieur de l'instrument, cela pourra provoquer un dysfonctionnement ou une panne importante. (Si vous n'arrivez pas à retirer une vis de l'intérieur de l'unité, consultez votre revendeur Yamaha.)**
- **Installez avec précaution les unités en option, comme décrit dans la procédure ci-dessous. Une mauvaise installation risque de provoquer des courts-circuits pouvant occasionner des dégâts irrémédiables et constituer un danger d'incendie.**
- **Vous ne devez en aucun cas démonter ou modifier la plaque et les connecteurs des unités en option ni exercer une force excessive sur ces éléments. Le fait de plier ou de toucher les cartes et les connecteurs risque de provoquer une décharge électrique, un incendie ou une panne de l'instrument.**
- **Avant de manipuler les unités en option, vous devez brièvement toucher de la main la surface métallique à laquelle est fixé le couvercle de l'unité (ou tout autre surface métallique — attention aux coins coupants) pour neutraliser toute charge statique en provenance de votre corps. Retenez bien que la moindre décharge électrostatique risque d'endommager ces composants.**

⚠ ATTENTION

- **Il est recommandé de porter des gants pour se protéger les mains des projections métalliques provenant des unités en option et d'autres composants. Si vous touchez aux plombs et aux connecteurs avec les mains nues, vous pourrez vous blesser les doigts et provoquer un mauvais contact électrique ou une décharge électrostatique.**
- **Manipulez avec précaution les unités en option. Si vous laissez tomber l'un de ces éléments ou lui faites subir un choc, il pourra être endommagé et ne plus fonctionner correctement.**
- **Prenez garde à l'électricité statique. Les décharges d'électricité statique peuvent endommager les composants de circuits intégrés sur la carte plug-in. Avant de manipuler la carte plug-in en option, touchez les parties métalliques autres que la zone peinte ou un fil de terre sur les éléments reliés à la terre afin de réduire les risques d'électricité statique.**
- **Ne touchez pas les parties métalliques exposées sur la carte de circuit imprimé, au risque de provoquer un faux contact.**
- **Si vous déplacez un câble, veillez à ce qu'il ne soit pas pris dans la carte plug-in. Si vous forcez le câble, vous risquerez de le couper, de l'endommager ou de provoquer des dysfonctionnements.**
- **Veillez à ne pas égarer de vis car elles sont toutes utilisées.**
- **N'utilisez pas d'autres vis que celles qui sont installées sur l'instrument.**

Comment installer la carte plug-in en option

Une grande variété de cartes plug-in sont vendues en option pour vous permettre de développer la bibliothèque de voix de votre instrument. Le S90 ES dispose, sur son panneau arrière, de trois logements pour carte plug-in, ce qui vous permet d'installer et d'utiliser simultanément trois cartes. Pour les détails sur la série de cartes plug-in qui peuvent être utilisées avec le S90 ES, reportez-vous à la page 99.

NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) ne peut être installée que dans le logement 1.

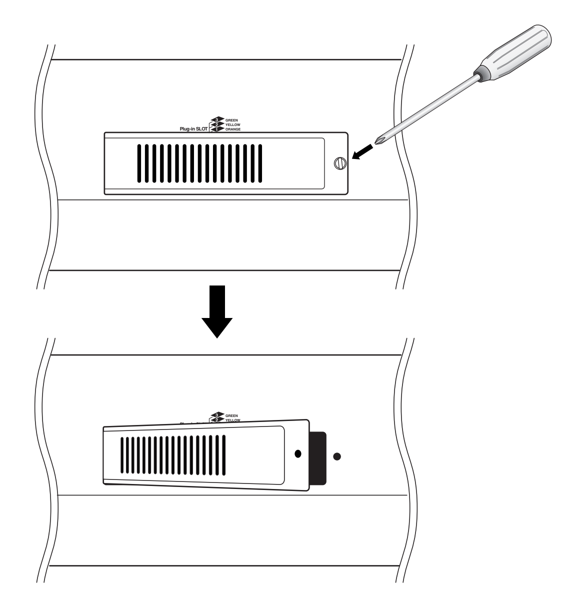
NOTE La carte plug-in à parties multiples (PLG100-XG) ne peut être installée que dans le logement 3.

NOTE La carte plug-in à partie unique peut être installée dans l'un des trois logements.

1 Mettez le S90 ES hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à déconnecter l'instrument de tous les autres périphériques externes.

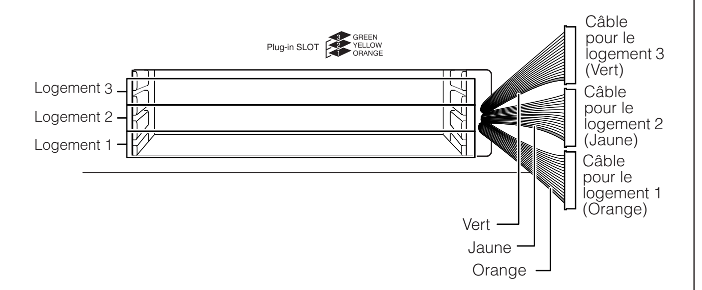
2 Retirez la grande vis du cache du logement d'extension situé sur le panneau arrière à l'aide d'un tournevis à pointe cruciforme.

IMPORTANT Conservez la vis que vous avez retirée en lieu sûr. Veillez à ne pas egarer de vis car elles sont toutes utilisées.

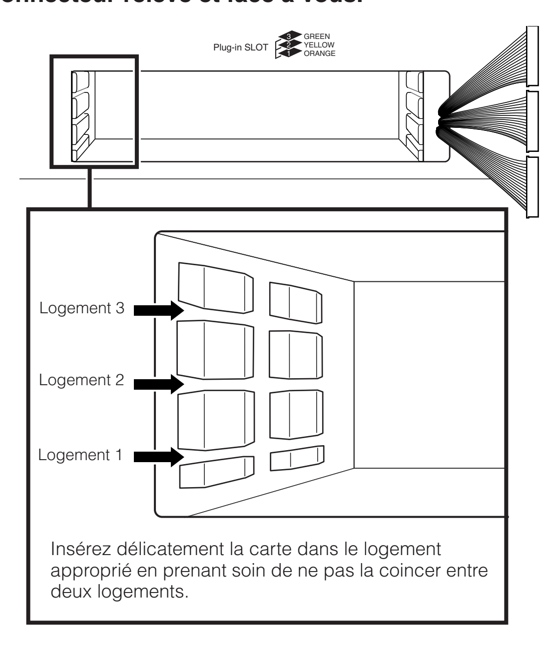


3 Retirez les câbles en ruban qui doivent être connectés à la carte plug-in depuis l'intérieur du S90 ES.

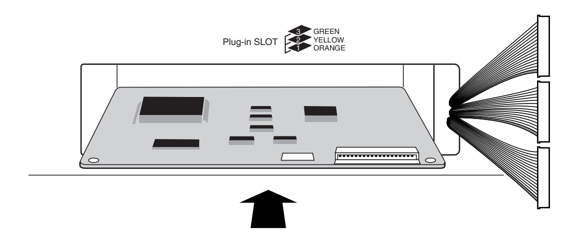
Les logements sont affectés aux câbles de couleur comme suit : logement 1 : orange ; logement 2 : jaune ; logement 3 : vert.



4 Insérez environ deux tiers de la carte le long des rails guide à l'intérieur du S90 ES, avec le côté connecteur relevé et face à vous.



5 Insérez la carte plug-in dans la partie restante de la baie d'extension.



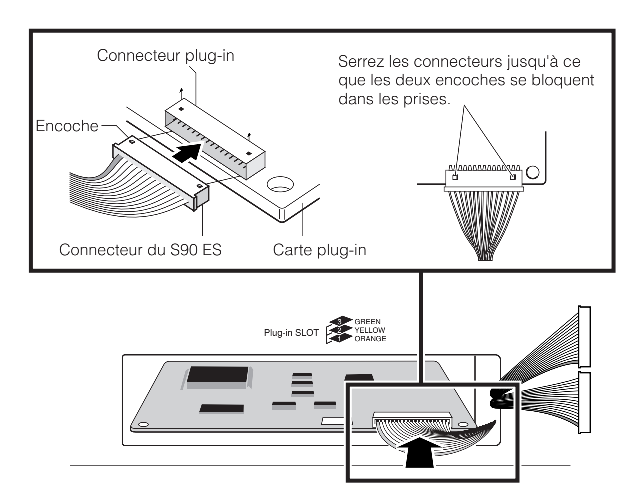
NOTE La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) ne peut être installée que dans le logement 1, et pas dans les logements 2 ou 3.

NOTE La carte plug-in à parties multiples (PLG100-XG) ne peut être installée que dans le logement 3, et pas dans les logements 1 ou 2.

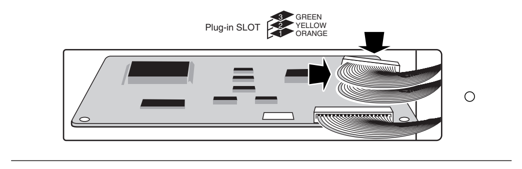
Annexe

6 Connectez le câble à la carte plug-in.

Veillez à brancher le câble approprié, en faisant correspondre la couleur du câble au logement utilisé.



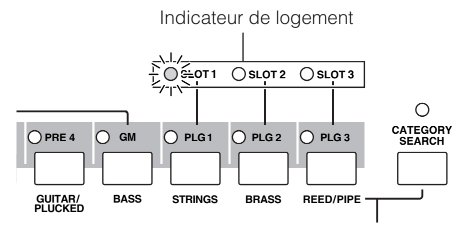
7 Remettez avec précaution le câble en ruban dans le S90 ES, en vérifiant qu'aucune partie du câble n'adhère à l'instrument.



8 Remettez le cache avec la vis que vous avez retirée à l'étape 2 ci-dessus.

9 Vérifiez que la carte plug-in installée fonctionne correctement.

Après avoir branché le cordon d'alimentation secteur au S90 ES, mettez l'instrument sous tension. L'écran principal apparaît alors, ainsi que l'indicateur de logement correspondant, en haut à droite des voyants du panneau avant. Il indique que la carte a été installée avec succès. Si le câble n'est pas branché correctement ou fermement, l'indicateur ne s'allumera pas.



Dans cet exemple, une carte plug-in a été installée dans le logement 1.

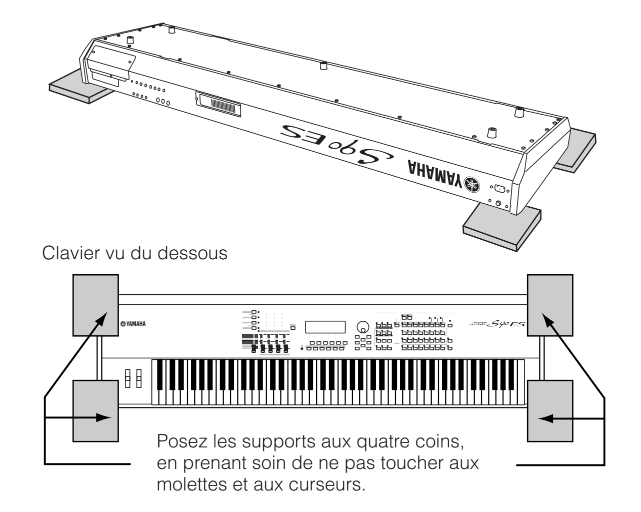
Installation de la carte mLAN16E

Vous pouvez installer sur l'instrument la carte d'extension mLAN (mLAN16E), vendue séparément.

1 Mettez le S90 ES hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à déconnecter l'instrument de tous les autres périphériques externes.

2 Retournez le S90 ES de manière à accéder directement à sa partie inférieure.

Pour protéger les molettes et les curseurs, placez le clavier de manière à ce que les quatre coins soient posés sur un objet assurant un soutien suffisant, comme par exemple des magazines ou des coussins.

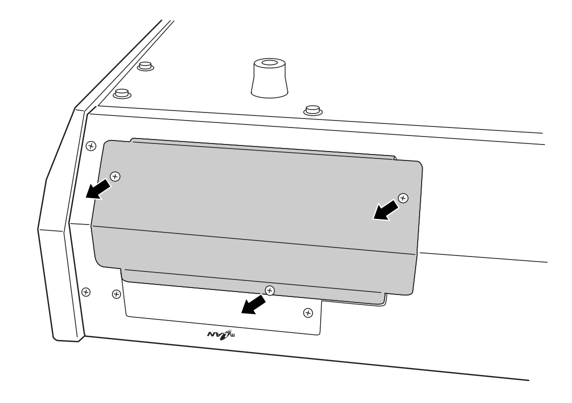


⚠ ATTENTION

Cet instrument étant très lourd, vous devez être à deux ou trois pour effectuer cette manœuvre.

3 Retirez le couvercle de la partie arrière de l'instrument (tel qu'indiqué sur l'illustration).

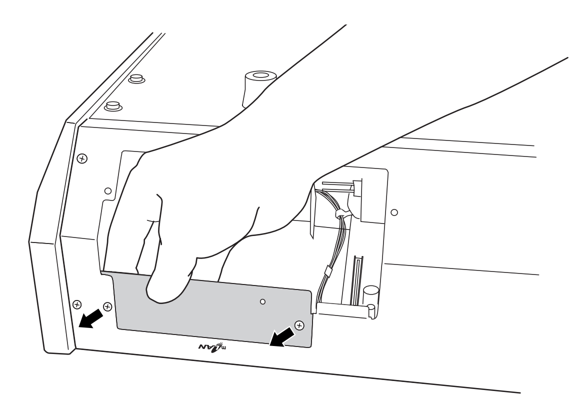
Placez l'instrument de sorte que vous soyez face à son panneau arrière, retirez les vis du couvercle supérieur puis ôtez le couvercle de l'instrument.



IMPORTANT Conservez les vis que vous avez retirées en lieu sûr. Elles seront utilisées pour fixer à nouveau le couvercle sur le S90 ES, une fois la carte mLAN16E installée. Veillez aussi à conserver le couvercle dans un lieu sûr. Ne laissez pas le couvercle à l'intérieur de l'instrument.

Annexe

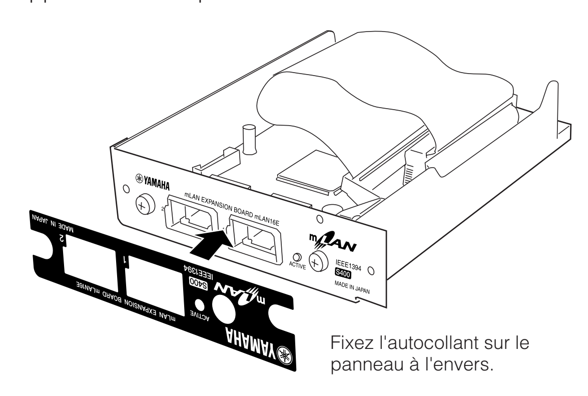
4 Retirez le deuxième couvercle (illustré ci-dessous).
Retirez les deux vis du couvercle tout en tenant celui-ci fermement.



IMPORTANT Conservez les vis que vous avez retirées en lieu sûr. Elles seront utilisées lors de l'installation de la carte mLAN16E sur le S90 ES. Veillez aussi à conserver le couvercle dans un lieu sûr. Ne laissez pas le couvercle à l'intérieur de l'instrument.

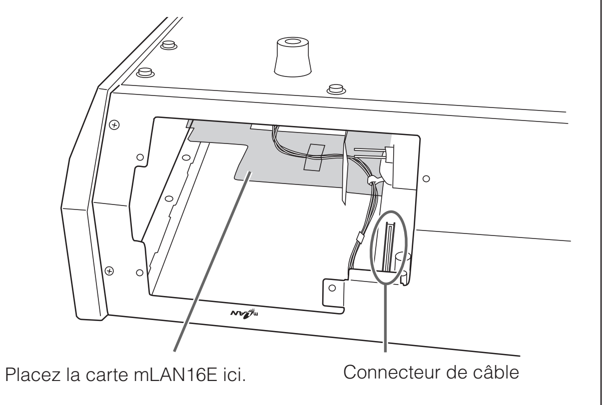
5 Retirez la carte mLAN16E de son emballage.

6 Fixez l'étiquette de volume à l'avant de la carte mLAN16E.
Retirez le film transparent protecteur de l'étiquette puis apposez-le sur le panneau de la carte mLAN16E.



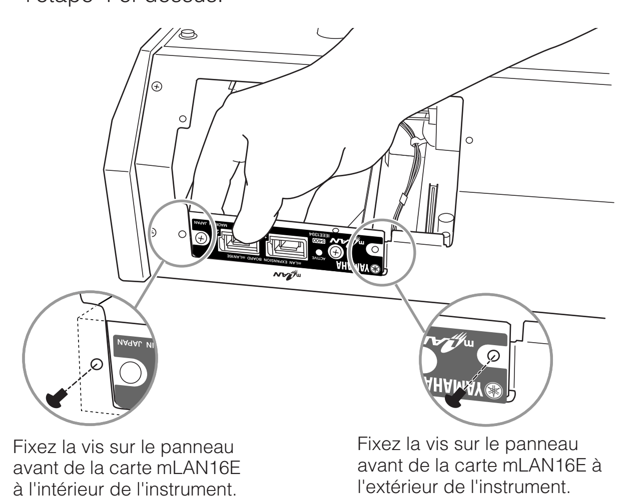
Fixez l'autocollant sur le panneau à l'envers.

7 Fixez la carte mLAN16E sur le S90 ES.



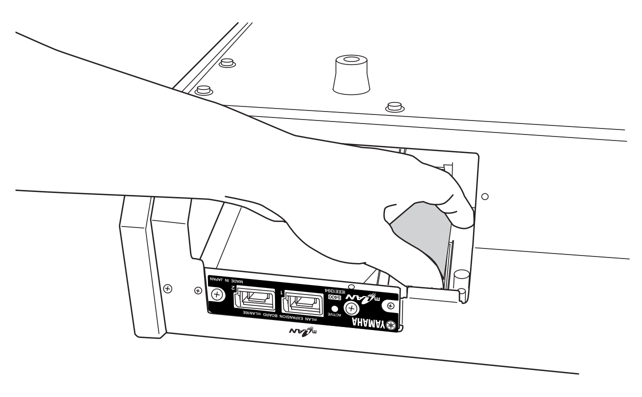
Placez la carte mLAN16E ici.
Connecteur de câble

Insérez la carte mLAN16E dans la fente de l'instrument, en ayant la face du panneau orientée vers l'extérieur. Tenez fermement le panneau avec la main et fixez-le à l'instrument à l'aide des vis que vous avez retirées à l'étape 4 ci-dessus.

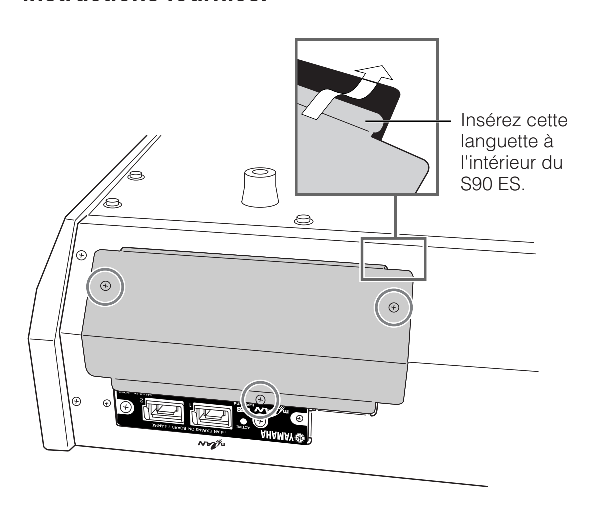


Fixez la vis sur le panneau avant de la carte mLAN16E à l'intérieur de l'instrument.
Fixez la vis sur le panneau avant de la carte mLAN16E à l'extérieur de l'instrument.

8 Insérez le connecteur à l'autre extrémité du câble à ruban plat, dans la carte de circuit imprimé du S90 ES.



9 Remettez en place le couvercle que vous avez retiré à l'étape 3, en suivant l'ordre inverse des instructions fournies.



Insérez cette languette à l'intérieur du S90 ES.

Annexe

Spécifications

Clavier		Claviers 88 touches, clavier à effet de marteau équilibré (Toucher initial/ Modification ultime)
Bloc du générateur de son	Générateur de son	AWM2 (conforme au système plug-in de synthèse modulaire)
	Polyphonie maximale	128 notes + polyphonie de la carte plug-in (si installée)
	Capacité multitimbrale	16 parties internes + 3 cartes plug-in + partie(s) d'entrée audio (A/N, mLAN*) * 4 parties stéréo
	Onde	228 Mo (lorsqu'elle est convertie au format linéaire à 16 bits), 1935 formes d'onde
	Voix	Présélectionnées : 512 voix normales + 64 kits de batterie GM : 128 voix normales +1 kit de batterie Utilisateur : 128 x 2 (Bank 1 : originale, Bank 2 : copiée de la banque présélectionnée) Voix normale + 32 kits de batterie
	Voix plug-in	Présélectionnées pour les cartes PLG150-AN/DX/PF/DR/PC : 64 Présélectionnées pour la carte PLG-150VL : 192 Utilisateur : 64 pour chaque logement de carte plug-in
	Performance	Utilisateur : 128 (jusqu'à 4 parties)
	Multi	Utilisateur : 64
	Filtre	18 types
	Effets	Reverb x 20 types, Chorus x 49 types, Insertion (A, B) x 117 types x 8 blocs, Master Effect x 8 types, Master Equalizer (5 bandes), Part EQ (3 bandes, stéréo), Plug-in Insertion (disponible si carte PLG100-VH installée dans logement 1)
	Capacité d'extension	3 logements pour cartes plug-in de synthèse modulaire
Section du séquenceur	Sequence Play	Format SMF 0 (reproduction uniquement)
	BPM (Tempo)	1 – 300
	Numéro des étapes de chaîne	100
	Arpège	Présélection x 1 787 types Utilisateur x 256 types (lors du chargement des données d'arpège utilisateur du MOTIF ES). * Il est possible de régler la synchronisation MIDI, le canal de transmission/réception MIDI, la limite de vélocité et la limite de note.
Autres	Piste maître	Utilisateur : 128 * 4 Zones (réglages clavier de la piste maître), réglages des curseurs attribuables, tableau de changements de programme
	Logiciel séquenceur compatible avec la fonction Remote Control	Pour Windows® : Cubase SX 3, SQ01, SONAR 4, S90 ES/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/ MOTIF-RACK Multi Part Editors. Pour Macintosh® : Cubase SX 3, Logic Pro 7, Digital Performer 4.52, S90 ES/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK Multi Part Editors * Les fonctions contrôlables par le S90 ES varient en fonction du logiciel utilisé.
	Contrôleurs	Molette de variation de ton, molette de modulation, curseurs de commande attribuable (4), cadran de données
	Ecran	Ecran LCD rétro-éclairé de 240 x 64 pixels
	Prise et bornes	OUTPUT L/MONO, R (prise casque standard), ASSIGNABLE OUTPUT L, R (prise casque standard), A/D INPUT L, R (prise casque standard), PHONES (prise casque stéréo standard), FOOT CONTROLLER 1, 2, FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE), BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
	Alimentation	33 W
	Dimensions, poids	1 472 (L) x 385 (P) x 163 (H) mm, 22,5 kg
	Accessoires	Cordon d'alimentation secteur, mode d'emploi (le présent manuel), Liste des données, étiquette autocollante pour carte mLAN16E proposée en option

* Les caractéristiques techniques et descriptions de ce mode d'emploi sont uniquement données à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou de modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment, sans aucun préavis. Les caractéristiques techniques, les équipements et les options pouvant différer d'un pays à l'autre, veuillez vous adresser au distributeur Yamaha le plus proche.

Résolution des problèmes

Si vous n'entendez aucun son ou un son étrange, vérifiez d'abord les éléments décrits ci-dessous et prenez les mesures nécessaires. Il est possible que vous puissiez résoudre le problème en réinitialisant l'instrument sur ses réglages d'usine par défaut (page 21). (Veillez d'abord à sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique externe).
Si le problème persiste, consultez votre revendeur Yamaha.

■ Aucun son ne sort des haut-parleurs.

- Les quatre curseurs de commande sont-ils réglés sur les niveaux appropriés (différents des valeurs zéro ou minimum) ? (page 16)
- Le sélecteur de Local Control est-il réglé sur « off » ?
  S'il est spécifié sur « off », le générateur de son interne ne sera pas audible.

  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl (page 69)
- Avez-vous mis sous tension le S90 ES et tous les périphériques connectés ?
- Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le volume principal du S90 ES et les réglages de volume des différents équipements qui lui sont reliés ?
- Le contrôleur au pied est-il enfoncé (si connecté à la prise FOOT CONTROLLER) ?
- Utilise-vous un contrôleur MIDI externe et les réglages de volume et/ou d'expression MIDI sont-ils spécifiés sur des valeurs trop faibles ?
- Le S90 ES est-il correctement connecté aux équipements externes correspondants (par exemple, amplificateur ou haut-parleur) via des câbles audio ?
- Les réglages d'effet et de filtre sont-ils appropriés ?
  Si vous utilisez le filtre, essayez de modifier son réglage de coupure. Certains réglages de coupure peuvent entraîner l'assourdissement total du son.

  [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 133)

  [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 152)

  [MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 158)

  [VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche→ [F3] FILTER (page 135)

  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (page 154)

  [MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (page 159)
- Les réglages de volume ou de niveau sont-ils trop faibles ?

  [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (page 163)

  [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (page 129)

  [VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level (page 137)

  [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → Volume (page 150)

  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (page 153)

  MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [F2] VOL/PAN → Volume (page 157)

  [MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (page 159)
- Les paramètres relatifs au sélecteur d'élément, à la limite de note ou la limite de vélocité sont-ils correctement réglés ?

  VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche → [F1] OSC → [SF1] WAVE → Element Sw (page 133)

  [VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche → [F1] OSC → [SF3] LIMIT (page 134)

  [PERFORM] → [F2] VOICE (page 149)

  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → Part Sw (page 152)

  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT (page 152)
- Dans le cas où la performance ou le multi ne produisent pas de son, la voix a-t-elle été affectée à chaque partie ?

  [PERFORM] → [F2] VOICE (page 149)

  [MULTI] (Sélection du mode Multi) → [F3] VOICE (page 157)
- Dans le cas où la performance ou le multi ne produisent pas de son, le réglage de sortie de chaque partie est-il correctement spécifié ?

  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (page 154)

  [MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel (page 159)

- Dans le cas où le multi ne produit pas de son, le port/canal de sortie de chaque piste du séquenceur externe et le port/canal de réception de chaque partie de multi sont-ils correctement réglés ?

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Receive Ch (page 159)

[MUTLI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Sequence Play) → Sélection d'étape de chaîne → [F2] OUTPUT → PORT (page 162)

NOTE Gardez à l'esprit que c'est le dernier réglage de sortie ([F2] OUTPUT) d'étape de chaîne, sélectionné en mode Sequence Play, qui est effectif.

- Lorsque le multi ne produit pas de son, les réglages d'étape de chaîne en mode Sequence Play sont-ils correctement réglés ?

[MUTLI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Sequence Play) → Sélection d'étape de chaîne → [F2] OUTPUT (page 162)

NOTE Gardez à l'esprit que c'est le dernier réglage de sortie ([F2] OUTPUT) d'étape de chaîne, sélectionné en mode Sequence Play, qui est effectif.

■ La reproduction se poursuit sans interruption.

- Lorsque la touche [ARPEGGIO] est activée, appuyez dessus pour que son voyant s'éteigne. (page 17)

■ Son distordu.

- Les réglages d'effets sont-ils appropriés ? (Certains types ou réglages d'effet peuvent entraîner une distorsion de son.)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 133)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (page 158)

- Les réglages de filtre sont-ils appropriés ? (Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.)

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche→ [F3] FILTER (page 135)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (page 154)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF2] FILTER (page 159)

- Le volume est-il réglé sur une valeur tellement élevée qu'un écrêtage se produit ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (page 163)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (page 129)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (page 150)

MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [F2] VOL/PAN → Volume (page 157)

■ Le son est saccadé et intermittent.

- Dépassez-vous la polyphonie maximum du S90 ES ? (page 188)

■ Une seule note est émise à la fois.

- Le paramètre Mono/Poly a-t-il été réglé sur « mono » ?
  Si vous souhaitez jouer des accords, réglez ce paramètre sur « poly ».

[VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly(page 127)

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (page 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (page 159)

■ La hauteur de ton ou les intervalles sont incorrects.

- Le paramètre Master Tune est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune (page 163)

- Le paramètre Note Shift est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift (page 163)

- Lorsque la voix produit une hauteur incorrecte, le système d'accord approprié est-il sélectionné à partir du paramètre Micro Tuning ?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.Tuning No (page 128)

- Lorsque la hauteur de ton produite par la voix est incorrecte, le paramètre LFO Pitch Modulation Depth est-il réglé sur une valeur trop élevée ?

[VOICE] → [EDIT] → Sélection d'élément/de touche→ [F5] LFO → P Mod (page 139)

- Lorsque la performance ou le multi produisent une hauteur de ton incorrecte, les paramètres Note Shift ou Detune de chaque partie sont-ils réglés sur une valeur différente de « 0 » ?

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE (page 154)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F4] TONE → [SF1] TUNE (page 159)

■ Aucun effet n'est appliqué.

- La touche [EFFECT BYPASS] est-elle désactivée ? (page 17)
- Les quatre curseurs de commande (pour REVERB et CHORUS) sont-ils réglés sur des niveaux appropriés (différents des valeurs zéro ou minimum) ? (page 42)
- Avez-vous spécifié un ou tous les paramètres de sortie d'effet d'élément sur « thru » dans l'écran de réglage d'effet ?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → EL: OUT 1-4 (page 133)

- Avez-vous réglé un ou tous les types d'effets sur « thru » ou « off » ? (pages 121, 122, 123)
  Lorsque ceci se produit en mode Performance ou Multi, vérifiez si les paramètres Insertion Switch (INS SW) sont correctement réglés.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW (page 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW (page 158)

■ L'indicateur Edit s'affiche, même en l'absence de paramètres en cours d'édition.

- Gardez à l'esprit qu'un simple déplacement de curseur modifie le paramètre, entraînant automatiquement l'affichage de l'indicateur Edit. (page 25)

■ Impossible de lancer la fonction d'arpèges.

- Vérifiez si la touche [ARPEGGIO] est activée ou désactivée. (page 17)
- Avez-vous sélectionné un type d'arpège utilisateur sans données d'utilisateur ?
  Pour utiliser les arpèges utilisateur, les données de ce type créées dans le MOTIF ES doivent être chargées sur le S90 ES. (page 39)
- Les paramètres relatifs aux arpèges tels que Note Limit et Velocity Limit sont-ils correctement réglés ?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (page 130)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (page 151)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi)→ [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (page 158)

Lorsque ceci se produit en mode Performance ou Multi, vérifiez si le paramètre Arpeggio Switch est correctement réglé pour chaque partie.

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (page 152)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (page 159)

■ Impossible d'arrêter la fonction d'arpèges.

- Si la reproduction d'arpèges ne s'arrête pas, même après le relâchement de la touche, réglez le paramètre Arpeggio Hold sur « off ».

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (page 130)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (page 151)

[MULTI/SEQ PLAY] (Sélection du mode Multi) → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (page 158)

■ Le microphone ne fonctionne pas correctement.

- Vérifiez si le S90 ES est en mode Voice.
  En mode Voice, la partie A/N qui traite le son du microphone ne peut pas être identifiée.

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line (page 164)

- Vérifiez si le bouton Gain sur le panneau arrière est réglé sur la position minimale. (page 19)

■ Impossible de sélectionner une voix plug-in même si une carte plug-in est installée.

- Vérifiez si le voyant SLOT (de SLOT 1 - 3) correspondant à la touche PLG sélectionnée ([PLG 1] à [PLG 3]) est activé ou désactivé.
- Lors de la sélection d'une banque utilisateur, y a-t-il des voix stockées dans la banque utilisateur ?
  Dans les réglages par défaut, les banques utilisateur pour voix plug-in ne contiennent pas de voix. Vous devez sélectionner la banque présélectionnée ou créer une voix utilisateur.

  [VOICE] → [F2] BANK (page 127)

- Vérifiez si la touche PLG correspondant au logement de la carte PLG100-XG est sélectionnée.
  La voix sur la carte PLG100-XG ne peut pas être sélectionnée en mode Voice ou Performance.
- Vérifiez si la touche PLG correspondant au logement de la carte PLG100-XG est sélectionnée.
  La carte PLG100-VH ne contient pas de voix à sélectionner puisqu'il s'agit d'une carte plug-in d'effets.

■ La carte plug-in ne fonctionne pas.

Le voyant du numéro de logement correspondant, sur laquelle la carte plug-in est installée, est-il allumé ? (page 18)

- La carte PLG100-VH est-elle installée dans le logement 2 ou le logement 3 ?
  La carte PLG100-VH ne peut être installée que dans le logement 1.
- La carte PLG100-XG est-elle installée dans le logement 1 ou le logement 2 ?
  La carte PLG100-XG ne peut être installée que dans le logement 3.

■ La communication des données entre l'ordinateur et le S90 ES ne fonctionne pas correctement.

- Vérifiez si le réglage Port de l'ordinateur est approprié.
- Le réglage de câble (MIDI, USB, mLAN) en mode Utility est-il approprié ?

  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT(page 166)

■ Le son du S90 ES n'est pas correctement émis, même lors de la reproduction des données de morceau sur l'ordinateur ou l'instrument MIDI relié au S90 ES.

- Vérifiez que le S90 ES est réglé en mode Multi. Pour reproduire plusieurs canaux simultanément, sélectionnez le mode Multi. (page 70)

■ La transmission et la réception de blocs de données MIDI ne fonctionnent pas correctement.

- La protection des blocs de données reçues est-elle activée ?
  Réglez le paramètre Receive Bulk sur « on ».

  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk (page 166)

- A la réception des données enregistrées à l'aide de la fonction Bulk Dump, le numéro du périphérique doit être réglé sur la même valeur que celle qui est utilisée pour la transmission et l'enregistrement.

  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (page 166)

- Dans le cas où la transmission ne fonctionne pas correctement, le numéro du périphérique de l'instrument MIDI connecté au S90 ES est-il réglé de manière à correspondre au paramètre DeviceNo. ?

  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (page 166)

- Si vous utilisez les programmes Voice Editor ou Multi Part Editor, avez-vous spécifié un intervalle de vidage suffisant ?
  Le paramètre Dump Interval de la boîte de dialogue Editor Setup doit être réglé sur une valeur égale ou supérieure à 20 ms. Pour les détails, reportez-vous au manuel PDF fourni avec Editor.

■ Impossible d'enregistrer les données sur le périphérique de stockage USB

- Le périphérique de stockage USB relié est-il protégé en écriture ? (La protection en écriture doit être désactivée pour enregistrer des données.)
- Le périphérique de stockage USB relié est-il correctement formaté ?

  [FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT (page 168)

■ Impossible de passer en mode Edit.

- La fonction Category Search est-elle activée ?
  Quittez la fonction Category Search puis appuyez sur la touche [EDIT].
- Le S90 ES est-il en mode File ?
  Quittez le mode File, puis appuyez sur la touche [EDIT].

Index de l'application

Annexe

Création de données

Stockage/enregistrement des données créées

Récupération des données perdues

Conservation des données

Réglages liés à la hauteur de ton (Tune, Note Shift, etc.)

Sur l'ensemble de l'instrument

Mode Voice

Mode Performance

■ Connexion à un ordinateur ou à un instrument MIDI externe

Réglage des paramètres de transmission/reconnaissance de changement de programme

Autres conseils

Index

Numerics

A

B

C

D

Annexe

E

F

G

H

I

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

Z

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!
This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA. (class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	:	EARTH
BLUE	:	NEUTRAL
BROWN	:	LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party	:	Yamaha Corporation of America
Address	:	6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Telephone	:	714-522-9011
Type of Equipment	:	Music Synthesizer
Model Name	:	S90 ES

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.
Operation is subject to the following conditions:
1) this device may not cause harmful interference, and
2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA. (FCC DoC)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA
Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario, M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.
Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO
Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149, Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL
Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP. Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA
Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053, Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES
Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM
Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND
Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY
Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN
Yamaha Music Central Europe GmbH, Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA
Yamaha Music Central Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND
Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z. o.o. Oddzial w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS
Yamaha Music Central Europe, Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG
Yamaha Music Central Europe GmbH, Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels, Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE
Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY
Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL
Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230 Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE
Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN
Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK
YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND
F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260, SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY
Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND
Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES
Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation, Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS
Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES
Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA
Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West), Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road, Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA
PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA
Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong, Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA
Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya, Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES
Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO, Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE
Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN
Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei. Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND
Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES
Yamaha Corporation, Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA
Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND
Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN
Yamaha Corporation, Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE **Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445



Yamaha Web Site (English only)
http://www.yamahasynth.com/

Yamaha Manual Library
http://www.yamaha.co.jp/manual/

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

Ce document a été imprimé sur du papier non blanchi
au chlore avec de l'encre d'huile de soja.

WE71950 505MWCP15.2-01A0
Printed in Japan